

Coleccionable Especial

La historia de Hobby Consolas

25
AÑOS
1991-2016

Número 7 - 2004-2005

Hobby Consolas

¡LLEGÓ LA LEYENDA!

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Nuestra vida cambió después
de viajar a Los Santos

OTROS JUEGAZOS DE LA ÉPOCA

- ▶ METAL GEAR SOLID 3
- ▶ RESIDENT EVIL 4
- ▶ GRAN TURISMO 4
- ▶ METROID PRIME 2
- ▶ ECHOES
- ▶ SPLINTER CELL
- ▶ PANDORA TOMORROW
- ▶ HALO 2



Curiosidades
**OS LLEVAMOS
AL E3... EN DVD**



TAL COMO
ÉRAMOS
**ALONSO
Y NADAL NOS
HICIERON
CAMPEONES**

**ASÍ JUGÁBAMOS
EL FINAL DE UNA
GENERACIÓN**

Adiós a PS2, Xbox y Gamecube

EXCLUSIVA GAME

FINAL FANTASY XV

SÓLO EN GAME

CONSIGUE CON TU RESERVA
EL JUEGO DESCARGABLE

A KING'S TALE: FINAL FANTASY XV

QUE CUENTA UNA HISTORIA
AMBIENTADA 30 AÑOS
ANTES DE LOS EVENTOS DEL
JUEGO FINAL FANTASY XV

A KING'S TALE FINAL FANTASY XV



CONSIGUE TAMBIÉN CON TU RESERVA **SÓLO EN GAME**
EL DLC "LANZA GAE BOLG + MOCHILA DE VIAJE" + ESPADA MASAMUNE



LEGENDARIA ARMA DE LOS
CABALLEROS DRAGÓN INSPIRADA
EN EL DISEÑO ACTUAL DE FINAL
FANTASY XIV QUE PODRÁS USAR
EN COMBATE.

PROMOCIÓN LIMITADA A 5.000 UDS.



LOTE COMPLETO DE ARTÍCULOS
IMPRESINDIBLES PARA DISFRUTAR
DE LA VIDA EN LA CARRETERA

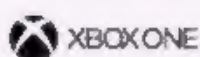


LA MÍTICA ESPADA MASAMUNE HA
SIDO REDISEÑADA ESPECIALMENTE
PARA FINAL FANTASY XV.
HAZ SILBAR SU HOJA CON
LETALES ESPADAZOS DURANTE
TU AVENTURA.



CAPTURA
LA RESERVA

DISPONIBLE EN:



FECHA ESTIMADA
DE LANZAMIENTO

30 SEPT

TU MEJOR OPCIÓN **DE RESERVA**
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

un auténtico equipazo

Más de 14 redactores escribieron de forma habitual en la revista durante esta época. ¡Estos fueron los más prolíficos!



MANUEL DEL CAMPO combinó sus labores de director con viajes a eventos como el E3.



JAVIER ABAD, nuestro redactor jefe, siguió trayendo rumores en su columna "en Voz Baja".



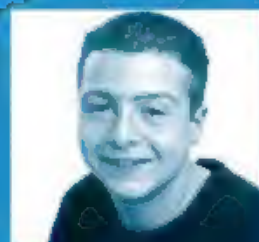
DAVID MARTÍNEZ siguió analizando juegos de todo tipo... ¡pero ya le perdían los belicos!



SERGIO MARTÍN nos deleitó con muchos de los artículos de los juegos más esperados.



DANIEL QUESADA continuó como colaborador... ¡pero cada vez tenía más peso!



DAVID ALONSO lo mismo analizaba *Gran Turismo 4* que hacía la sección móvil. ¡Un tipo para todo!



MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ era uno de nuestros analistas habituales. Un valor seguro para los RPG.



JOSÉ MANUEL MARTÍNEZ fue otro de los colaboradores al que podéis leer cada mes.



FCO. JAVIER GAMBOA continuó haciéndonos reír con sus desternillantes viñetas consoleras.



GABRIËL PICHOT ponía los ojos en blanco cuando veía un juego deportivo. ¡Todo un crack!



ROBERTO A. JENJO bajó su nivel de participación, pero continuó colaborando.



RICARDO DEL OLMO fue uno de nuestros analistas más prolíficos en esta etapa.



DAVID SOPEDRA fue uno de nuestros últimos fichajes para el equipo de colaboradores.



ROBERTO GANSKOPF también llegó en 2005... ¡y se puso las botas a analizar juegos!

echando la vista atrás...

Levábamos meses soñando con la nueva generación de consolas y, por fin, la hipnotizante luz verde de Xbox 360 alumbró una nueva era y también...

Una triste despedida
Todo pasó casi sin que nos diésemos cuenta. Una de las generaciones de consolas más apasionantes de la historia de los videojuegos estaba a punto de decirnos adiós para ceder el testigo a unas sucesoras más modernas, "guapas" y con muchas ganas de comerse el mundo. Gran parte de nosotros nos resistíamos a dejar marchar a unas fieles PS2, Xbox y GameCube que, un mes tras otro, seguían deleitándonos con jugazos inolvidables. Pero, finalmente, el punto de inflexión llegó a finales de 2005, cuando las tiendas españolas se vistieron de gala para dar la bienvenida a...

Una bestia llamada Xbox 360

El 2 de diciembre de 2005 la flamante consola de Microsoft marcaba el punto de salida de una nueva y prometedora generación, a la que posteriormente se sumarían las apuestas de Sony (PS3), y de Nintendo, una Wii a la que aún seguíamos conociendo como Revolution. Pero esta no fue la única revolución que reflejaron nuestras páginas; el mercado portátil vivió una época apasionante gracias al estreno de Nintendo DS y PSP, dos máquinas que nos permitieron disfrutar de los juegos "en pantalla pequeña" como nunca lo habíamos hecho antes. Como veis, este fue un apasionante periodo de transición en el que, como en otras ocasiones, tuvimos el corazón dividido: triste por saber que nuestras "veteranas" compañeras nos dejaban, pero ilusionado por todo lo que nos deparaban estas nuevas máquinas. ¡Es ley de vida consolera!



04 TAL COMO ÉRAMOS

Recordamos algunos de los sucesos, personajes y anécdotas más relevantes que vivimos en 2004 y 2005.

06 ASÍ JUGÁBAMOS

Xbox 360, Nintendo DS y PSP salieron a la venta en España durante esta época. ¡Así vivimos su llegada!

12 LAS JOYAS DE LA ÉPOCA

Atentos a los 10 jugazos que os traemos este mes. *Metal Gear Solid 3*, *Halo 2*, *Metroid Prime 2*... ¡imprescindibles!

22 CURIOSIDADES DE LA REVISTA

No podía faltar nuestra ración de curiosidades y anécdotas de la revista. Hay que ver las cosas que nos pasaban...

26 TODAS LAS PORTADAS

Las 24 portadas de esta época recopiladas y explicadas. ¡Que no os falte de "na"!

30 ASÍ LO VIVIMOS

Este mes le toca a David Martínez recordar sus inicios en la revista y repasar su ya larga trayectoria.

sumario

y España se vistió de luto

Los atentados del 11-M en Madrid nos marcaron profundamente en 2004. Pero, una vez más, demostramos nuestra enorme fortaleza para superar cualquier revés, por duro que sea.

La huella que dejó la tragedia acaecida el 11 de marzo en Madrid nunca se borrará de nuestra memoria, pero -por suerte- hay muchas otras cosas que recordar de los años 2004 y 2005.

Nuestra peor tragedia

El año 2004 pasó, tristemente, a la historia de nuestro país por los terribles atentados del 11-M en Madrid ❶. Este fatídico suceso precedió brevemente en el tiempo a la celebración de las Elecciones Generales ❷ y al que había sido nombrado acontecimiento del año: la boda de Letizia y Felipe ❸, el actual Rey de España. Pero, hablando de reyes (o de su retorno), para coronación la de Peter Jackson ❹ en los Oscar, donde la tercera peli de El Señor de los Anillos se hizo con nada menos que 11 estatuillas. Su éxito fue tan sonado como el "descuido" de otra Jackson, Janet ❺, que mostró "más de la cuenta" en su actuación de la Super Bowl. Menos mal que a la hermana de Michael no le dio por bailar Mariacaipirinha, el mucho más movido tema que tan de moda puso Carlinhos Brown ❻, porque entonces no la hubiese salvado de la quema ni Robert Langdon, el protagonista de otro de los fenómenos del año: El estreno de El Código Da Vinci ❼, de Dan Brown. Su historia de ficción nos hizo alucinar de la misma manera que cuando la Nasa anunció

que su nave Mars Express había descubierto... ¡agua en Marte! ❽. Eso sí, algunos, como el director Alejandro Amenábar, pasaron de mares marcianos y prefirieron quedarse "Mar Adentro" ❾. ¡Mucho más práctico, oye!

Siguiendo adelante

En el año en el que celebramos el IV centenario de la publicación de El Quijote ❿, medio mundo lloró la muerte del Papa Juan Pablo II ❶. Diarios y noticiarios de televisión, como el de la recién creada Cuatro ❶, se encargaron de darnos la noticia mientras seguían informándonos sobre la gripe aviar ❷, uno de los temas que más dio que hablar en 2005, también, en los emergentes blogs ❸ que, poco a poco, empezaban a popularizarse y a inundar la red. En los deportivos, por ejemplo, pudimos seguir todas las hazañas de dos jóvenes deportistas españoles que empezaban a darnos grandes alegrías: Rafa Nadal ❶, con sus nada menos que 11 torneos ganados durante la temporada, y Fernando Alonso ❶, que conseguía su primer título de Campeón del Mundo de Fórmula 1. Ambos parecían tener más midiclorianos en la sangre que los Caballeros Jedi que vimos en el estreno de Star Wars Episodio III... ¡hace 11 años! ❶. Y es que, como cantaba U2 ❶ aquel año, da vértigo comprobar cómo pasa el tiempo, ¿no os parece?



❶

Las imágenes de los ataques terroristas del 11-M nos sobrecogieron enormemente. Ojalá nunca se repita nada parecido.



❾

Mar Adentro, de Alejandro Amenábar, se convirtió en una de las películas españolas más taquilleras de la historia.



❽

La misión Mars Express, de la NASA, encontró evidencias de agua en Marte. ¡Parecía algo de ciencia ficción!



❶

La cadena de televisión Cuatro comenzó su emisión en nuestro país en 2005.



❶

Los Irlandeses U2 triunfaron en las listas de éxitos con su single Vértigo.



El piloto español Fernando Alonso se hizo con su primer Campeonato del Mundo de Fórmula 1.



2

José Luis Rodríguez Zapatero, líder del PSOE, se convirtió en Presidente del Gobierno



3

La boda de Letizia Ortiz y el Príncipe Felipe fue el acontecimiento social del año en España.



6

Que levante la mano quien no baila a ritmo de samba con Marçal Pires, el exitazo de Carlinhos Brown.



5

Janet Jackson la llevó tras mostrar "un pecho" en su actuación de la Super Bowl de 2004.



4

El Retorno del Rey, tercera entrega de ESDLA, se hizo con 11 Oscars de la Academia.



13

La gripe aviar causó bastante preocupación entre la población de gran parte del planeta.



14

Los blogs empezaron a popularizarse enormemente en esta época.



11

La muerte de Juan Pablo II y la posterior elección del nuevo Papa se convirtieron en dos sucesos de lo más mediáticos.



7

El código Da Vinci se convirtió en un auténtico fenómeno de masas.



10

En 2006 se cumplió el IV centenario de la publicación de El Ingenioso Hidalgo Don Quixote de la Mancha.



16



17

La primera trilogía (cronológica) de Star Wars se cerró con el estreno del Episodio III: La Venganza de los Sith.



15

Rafa Nadal saltó definitivamente a la élite del tenis en 2006, año en el que ganó 11 torneos.

GAMECUBE

FABRICANTE: Nintendo • N° DE BITS: 128 bits
 • SOPORTE: Discos GDD • FECHA DE LANZAMIENTO:
 EN ESPAÑA: 2002 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 199€
 • NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 22 millones

Mientras muchos miraban ya a Revolution, la nueva consola en la que se encontraba trabajando Nintendo, GameCube mantuvo un gran nivel durante los años 2004 y 2005. Sus poseedores pudieron hacerse con joyas de la talla de *Resident Evil 4* o *Metroid Prime 2: Echoes*, que -junto a muchos otros imprescindibles- hicieron de la consola de Nintendo una apuesta segura.

El catálogo de GameCube combinó exclusivas "de la casa" con bombazos de third parties.

Con la vista en el futuro

Ya a finales de 2003 publicamos los primeros rumores sobre PS3, Xbox Next (Xbox 360) y N5/Revolution (Wii), la novedosa apuesta en la que se sabía que trabajaba Nintendo. Para muchos de nuestros lectores, y teniendo en cuenta el genial momento que vivían las consolas "actuales", este cambio generacional resultaba demasiado prematuro y pensaban que PS2, Xbox y GameCube podían aguantar el tipo varios años más. Pero el caso es que, en 2005, Sony y Microsoft presentaron oficialmente al mundo sus nuevas consolas en uno de los E3 más memorables que recordamos, y en el que Nintendo también enseñó el diseño definitivo de Wii, pero sin ofrecer muchos detalles. Nos gustara o no, se acercaba el fin de nuestras fieles compañeras...

Sony "ganó" esta generación gracias a las impresionantes cifras de ventas de PS2, que dominaron casi todos los mercados.

PLAYSTATION 2

FABRICANTE: Sony • N° DE BITS: 128 bits
 • SOPORTE: DVD • FECHA DE LANZAMIENTO:
 EN ESPAÑA: 2000 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 74.990 Pesetas
 • NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 160 millones

El dominio de los desarrolladores sobre la arquitectura de PS2, una vez superadas las dificultades iniciales tras su lanzamiento, posibilitaron que sus usuarios disfrutaran de juegos cada vez más impresionantes, muchos de ellos creados en exclusiva por algunos de los mejores estudios del mundo. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* o *Final Fantasy X-2* son un buen ejemplo del nivel del que gozaba la consola.

El modelo Slim, junto a las rebajas en su precio y al atractivo catálogo, hacían de PS2 una consola redonda.





XBOX

FABRICANTE: Microsoft • Nº DE BITS: 120 bits
• SOPORTE: DVD • FECHA DE LANZAMIENTO:
EN ESPAÑA: 2002 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 479€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 26 millones

La consola de Microsoft se afianzó en el mercado occidental durante esta etapa. Y aunque el número de juegos exclusivos que recibió fue menor que el de PS2, regaló a sus usuarios títulos absolutamente indispensables, como *Halo 2* o *Ninja Gaiden*. Además, algunos títulos multiplataforma ofrecían su mejor versión en Xbox, lo que contribuyó a que muchos jugadores se hicieran acérrimos seguidores de la consola.



despidiendo a una gran generación

PS2, Xbox y GameCube vivieron su época de madurez en 2004 y 2005, lo que les permitió alumbrar a algunos de los mejores juegos de su historia, pero el relevo generacional estaba muy cerca.

microsoft fue la primera en dar el pistoletazo de salida a la nueva hornada de consolas con Xbox 360, que llegó a finales de 2005, algo que a muchos le pareció un movimiento demasiado precipitado...

Avalancha de lanzamientos

El año 2004 arrancó, en el mercado de consolas de sobremesa, con PS2, Xbox y GameCube disfrutando de una excelente salud, o lo que es lo mismo, de un gran ritmo de lanzamientos de calidad que cada mes inundaba las páginas de nuestra revista. Para

Entre los años 2004 y 2005 en **Hobby Consolas** analizamos cerca de 340 juegos para PS2, Xbox y GameCube, que vivían una auténtica era dorada en lo que a estrenos se refiere.

que os hagáis una idea, en los 24 números de Hobby Consolas que publicamos entre 2004 y 2005, analizamos cerca de 340 juegos para ellas, siendo 26 de ellos exclusivos de GameCube, 47 de Xbox, 119 de PS2 y 145 multiplataforma. Como reflejan las cifras, la máquina de Sony, que aventaja por mucho en unidades vendidas a nivel mundial a sus dos competidoras, le permitieron beneficiarse de un mayor número de juegos desarrollados por "third parties", que buscaban aprovecharse de la gran aceptación de PlayStation 2 para hacer la mayor caja posible. Sin embargo, esta situación no fue óbice para que las 3 consolas recibieran títulos de una calidad indiscutible, siendo -una vez más- los desarrollos exclusivos los que marcaran las verdaderas diferencias e hicieran que muchos jugadores se decantaran por una u otra en particular.

todos a cantar

En 2004, Sony lanzó la primera entrega de *SingStar*. La idea era tan simple como divertida: conectando uno o dos micrófonos a PS2, nuestro objetivo era cantar las canciones incluidas en el DVD, tratando siempre de no desafinar para obtener así la mayor puntuación posible. Esta nueva vuelta de tuerca al clásico karaoke se convirtió en todo un fenómeno, y contribuyó sobremanera a que muchos jugadores "no habituales" se interesaran por las consolas.



Los primeros micrófonos de SingStar se conectaban a PS2 a través de un adaptador USB. Su tecnología permitía reconocer el tono de nuestra voz y compararlo, en tiempo real, con la pista original de la canción que estuviésemos interpretando.





locos por el tuning

La modificación extrema de vehículos, o tuning, se puso muy de moda en esta época gracias a diferentes programas de televisión, películas o publicaciones especializadas. Esta "fiebre" se dejó notar con fuerza en el mundo de los

videojuegos, y fueron muchísimos los títulos de velocidad centrados en esta modalidad que vieron la luz en casi todas las consolas. *Juiced*, *Midnight Club* o la saga *Need For Speed* fueron algunos de los que más fuerte pagaron.



NOKIA N-GAGE QD

FABRICANTE: Nokia • N° DE BITS: 32 bits
 • SOPORTE: Tarjetas MMC • FECHA DE LANZAMIENTO
 EN ESPAÑA: 2004 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 299€
 • NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 3 millones (total N-Gage)

Nokia intentó insuflar nueva vida a N-Gage con la puesta de largo de un nuevo modelo, que recibió el sobrenombre de QD. Este rediseño, que redondeaba las formas del modelo original y le añadía otras novedades, como un menor tamaño, pero que también restaba algunas características, como la reproducción de MP3 o la radio FM, no consiguió evitar el escaso éxito de la máquina.

La invasión de las portátiles

Nada menos que 4 consolas portátiles llegaron al mercado entre 2004 y 2005. La primera en hacerlo fue N-Gage QD, la nueva versión del híbrido entre consola y teléfono móvil de Nokia. Otra revisión, Game Boy Micro, también se sumó a la fiesta, en noviembre de 2005, reduciendo drásticamente el tamaño de la Game Boy Advance original y añadiendo algunas nuevas características. Sin embargo, las verdaderas estrellas del "sarao" hicieron su aparición estelar también aquel año. Primero, en marzo, Nintendo lanzaba en España DS, una revolucionaria máquina portátil que contaba con una potencia muy superior a GBA y, como principal novedad, la inclusión de 2 pantallas, una de ellas táctil, lo que abría un nuevo



GAME BOY MICRO

FABRICANTE: Nintendo • N° DE BITS: 32 bits
 • SOPORTE: cartucho • FECHA DE LANZAMIENTO
 EN ESPAÑA: 2005 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 99€
 • NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 44 millones (total GBA)

La última consola de Nintendo en llevar el nombre "Game Boy" se lanzó en España a finales de 2005. Con un tamaño realmente pequeño y un peso inferior a 80 gramos, esta nueva portátil contaba con una pantalla a color de 2 pulgadas, retroiluminada y con brillo ajustable, y con compatibilidad total con todos los juegos de Game Boy Advance.

NINTENDO DS

FABRICANTE: Nintendo • N° DE BITS: 32 bits
 • SOPORTE: cartucho • FECHA DE LANZAMIENTO
 EN ESPAÑA: 2005 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 149,95€
 • NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 155 millones

Acompañada de una genial campaña publicitaria, Nintendo puso a la venta DS (Dual Screen) en España en marzo de 2005. Llegada para suceder a Game Boy Advance de forma definitiva, la nueva propuesta de los de Kyoto no dejó a nadie indiferente por lo original de su diseño, que destacaba por ofrecer 2 pantallas, una de ellas táctil, y avanzadas posibilidades 3D.



La consola incluía un Stylus, o lápiz, para facilitar nuestra interacción con la pantalla táctil.

Con una genial estrategia, Nintendo revolucionó el mundo de las portátiles con DS, la primera consola en incorporar 2 pantallas, siendo una de ellas táctil.



Un menor tamaño y otros cambios estéticos fueron las principales novedades de QD.



mundo de posibilidades a los desarrolladores. Juegos como *Wario Ware* o *Nintendogs* se beneficiaron de estas características para, junto a pesos pesados de Nintendo, como *Mario Kart DS* o *Super Mario 64 DS*, hacer de la portátil un absoluto éxito de ventas desde su salida al mercado.

Plantar cara a la Gran N en este terreno era algo que parecía casi imposible, pero Sony -que gozaba de una gran confianza en sí misma gracias a los increíbles cifras de PlayStation- decidió lanzarse a dominar el mercado portátil con una nueva y técnicamente alucinante consola: PSP.

Sony entra en juego

Con una impresionante pantalla panorámica de 4,3 pulgadas, una potencia "similar" a la de PS2 y unas amplias capacidades multimedia, que le permitían reproducir música en formato MP3, conectarse a Internet o visualizar películas en

fiebre portátil

Durante estos 2 años asistimos al nacimiento de un gran número de consolas portátiles. Las más destacadas fueron DS y PSP, que contaron con tecnología revolucionaria y todo el apoyo de las gigantes Nintendo y Sony. Sin embargo, no fueron las únicas en llegar; revisiones de máquinas ya existentes, como N-Gage QD, el híbrido entre consola y teléfono de Nokia, o Game Boy Micro, que reducía aún más el tamaño de GBA, fueron otras de las propuestas que pudimos adquirir en nuestra tienda habitual. Con mucha menos aceptación, y ya fuera de nuestras fronteras, aparecieron máquinas como Gizmondo, que fracasó estrepitosamente, o la curiosa Tapwave Zodiac, una suerte de consola-PDA a la que llegaron títulos como *Doom II* o *Duke Nukem*.



Toda la tecnología en tus manos

La portátil Gizmondo llega a España con las más modernas innovaciones a un precio de 399 €.

Desde el 1 de diciembre se puede adquirir en España esta nueva portátil, que fue presentada en el pasado SIMO TCI, y que llega con la intención de hacerse un hueco en el mercado de las portátiles. Y es que este sistema multifunción ofrece grandes prestaciones tanto para los juegos (con procesador de 400 Mhz, 64 MB de memoria, pantalla TFT de 2,8 pulgadas, Bluetooth 2 y GPS, juego online, etc.), como para el entretenimiento multimedia, con reproducción de películas MPEG-4, envío de mensajes, MP3, U241... ¡hasta tiene GPS para localizar a otros jugadores! La consola saldrá acompañada de un catálogo de 10 juegos, entre los que está «FIFA 2006». /Nina Juguetes 1

Gizmondo era una prometedora consola portátil que fracasó estrepitosamente.



Una extensa comparativa entre PSP y NDS fue publicada en Hobby Consolas con el fin de ayudar a los compradores indecisos. Ambas máquinas tenían razones de sobra para convencer a cualquier jugador.

UNA MASCOTA EN EL BOLSILLO NINTENDOGS

¿Se acuerdas de la fiere del pollo? Pues en juego estaba. Un pequeño pollo amarillo más o menos como el que se ve en la foto. Pero no se trata de un pollo, sino de un perro. Un perro de raza Golden Retriever, que es el protagonista de **Nintendogs**. Este juego, que salió a la venta en septiembre de 2005, te permite cuidar a tu propio perro virtual. Puedes jugar con él en el campo, en el jardín, en la ciudad... ¡Y puedes jugar con él en el bolsillo!

UN JUEGO CON PEDIGRÍ NINTENDOGS

Antes que se lanzara **Nintendogs**, ¿qué era un perro? Pues era un perro. Pero no uno de verdad, que luego siempre muere. Es un juego que te permite cuidar a tu propio perro virtual. Puedes jugar con él en el campo, en el jardín, en la ciudad... ¡Y puedes jugar con él en el bolsillo!

revolución nintendogs

Cuidar a una mascota virtual era algo que llevábamos haciendo desde hacía muchos años. ¿os acordáis, por ejemplo, de los Tamagotchi? Pero Nintendo, gracias a las capacidades táctiles de DS, amplió con

mucha inteligencia la idea y arrasó con **Nintendogs**, que nos proponía cuidar a nuestro propio perrito electrónico. La fórmula cuajó y ayudó a convertir a DS en objeto de deseo para el gran público.

soporte UMD (Universal Media Disc), PlayStation Portable aterrizó a España en septiembre de 2005, lo que nos dejó muy poco tiempo para exprimirla en esta etapa de la revista, pero sí nos permitió vislumbrar sus enormes posibilidades gracias a títulos como **GTA: Liberty City Stories** o **Wipeout Pure**. La batalla portátil estaba servida y se antojaba emocionante, pero aún quedaba otro gran bombazo por llegar antes de finalizar el año...

Xbox 360 se estrena en España

Tras muchos meses de rumores, especulaciones y opiniones encontradas sobre la "necesidad" o no de un relevo generacional, el 2 de diciembre de 2005 se ponía a la venta de manera oficial en nuestro país Xbox 360, la primera de "las consolas del futuro" que, una vez más, prometían ofrecernos unas experiencias nunca antes vistas gracias a su enorme potencia y a sus nuevas posibilidades.

Con un precioso diseño, en color blanco con detalles grises y plata, lo mejor de la nueva máquina de Microsoft se encontraba en su interior, que le permitía poder presumir de ser la consola más poderosa en ver la luz hasta la fecha.

PSP

FABRICANTE: Sony • N° DE BITS: 128 bits
SOPORTE: Discos UMD • FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: 2005 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 249€
NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 80 millones

Sony irrumpió en el mercado portátil con PSP, la máquina "de bolsillo" más potente disponible en el mercado. Con pantalla TFT LCD de gran tamaño, unas poderosísimas CPU y GPU, que permitían mover sólidos entornos 3D, y amplias capacidades multimedia, reproducción de películas a través de su formato UMD incluida, PlayStation Portable estrenó algunos juegos realmente espectaculares, como **GTA: Vice City Stories**.

La gran pantalla de 4,3 pulgadas de formato panorámico era la característica que más resaltaba tras un primer vistazo a PlayStation Portable.

juegos de película

Los videojuegos basados en películas existen prácticamente desde el inicio de las consolas y los ordenares "de ocio", pero en esta época vivimos una auténtica avalancha de este tipo de juegos. Las enormes posibilidades de las nuevas máquinas, unidas a su cada vez mayor proliferación en el mercado, hicieron que las productoras los vieran como una mina de oro para rentabilizar aún más sus creaciones. **Mátrix**, **King Kong**, **El Señor de los Anillos** y hasta nuestro policía más casposo, **Torrente**, tuvieron su videojuego oficial.

REPORTAJE
Hasta Torrente tuvo su propio juego oficial, que fue desarrollado en España.

TORRENTE 3
Apaciguando por Madrid

REPORTAJE
ESTO ES MATRIX

Combates sin descanso

Secuencias espectaculares

LO QUE TIENES QUE SABER

- Compañía: Atari
- Consolas para las que sale: PS2 y Xbox
- Fecha de lanzamiento: Finales de 2005
- Control: Atari

La nueva generación de consolas
arrancó en España con el
lanzamiento oficial de Xbox 360
el 2 de diciembre de 2005. La
consola llegó a un precio de 399€

Gran parte de esta potencia estaba dedicada a las capacidades multimedia, que pretendían hacer de Xbox 360 el elemento estrella de nuestro salón. Reproducción de películas en DVD, acceso a todo tipo de contenido gracias a Windows Media Center y la conexión a Xbox Live, compatibilidad total con la alta definición de los televisores HD, la bestia de los de Redmond se perfilaba como un auténtico centro de entretenimiento, pero -por supuesto- aquello no era más que un gran añadido para lo que realmente estaba ideada...

Juegos realmente espectaculares

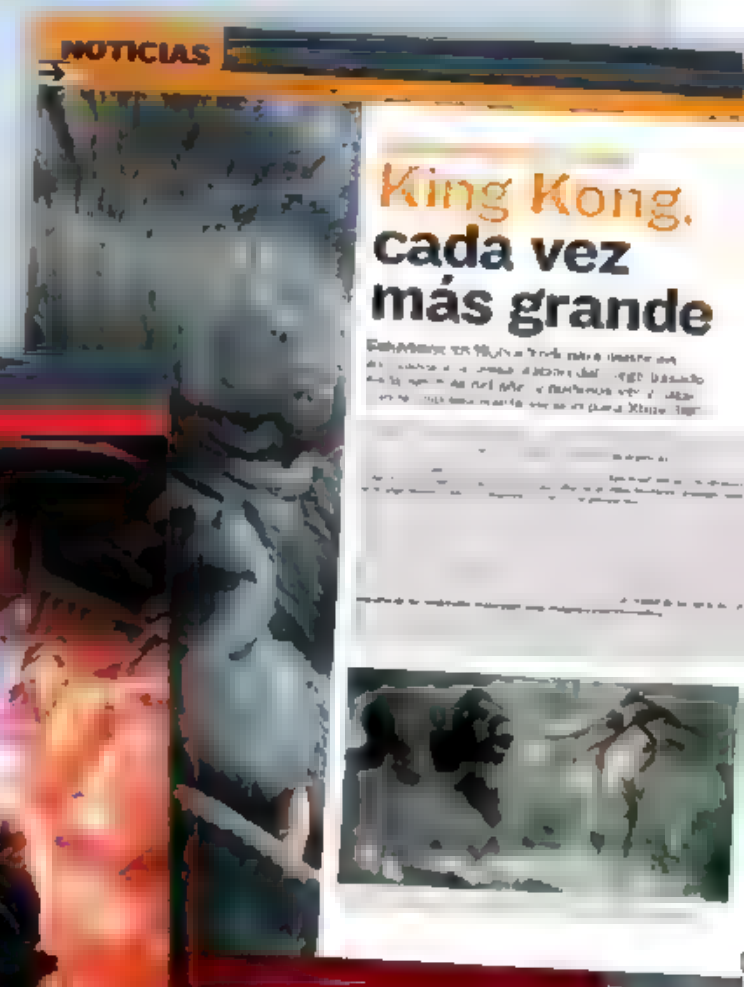
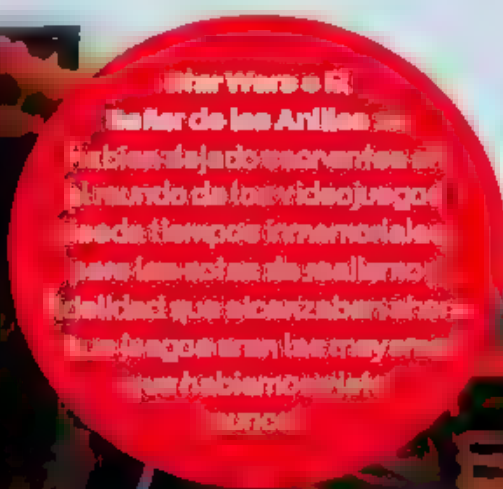
El catálogo inicial de lanzamiento de Xbox 360 no fue uno de los más memorables de la historia de las consolas, pero títulos como *Project Gotham 3*, *Kameo* o *Condemned Criminal Origins* ya nos permitieron vislumbrar que estábamos ante una máquina muy superior, sobre todo en el plano técnico, a la totalidad de consolas que habíamos disfrutado hasta la fecha. Poco a poco, y en los meses siguientes a su lanzamiento, el catálogo fue creciendo gracias a joyas del calibre de *The Elder Scrolls IV Oblivion* y a la cada vez más cercana fecha de estreno de algunos prometedoros juegos exclusivos que prometían marcar un antes y un después, como *Gears of War* o *Mass effect*. ¿Os suenan de algo?

XBOX 360

FABRICANTE: Microsoft • Nº DE BITS: "266" bits
• SOPORTE: DVD • FECHA DE LANZAMIENTO:
EN ESPAÑA: 2005 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 399€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 87 millones

Ser los pioneros en disfrutar del futuro de los videojuegos fue posible gracias a Microsoft, quien fue la primera en lanzar su máquina de nueva generación. Con una potencia descomunal, amplias capacidades multimedia, mando inalámbrico y disco duro incluido "de serie" (en el pack más completo de la consola), Xbox 360 inició una nueva era que marcaría el rumbo del sector hasta límites nunca vistos.

El mando incluido con la consola era inalámbrico, lo que aumentaba mucho la comodidad





1 bienvenidos a los santos gta san andreas



● COMPañIA Rockstar
● CONSOLA PS2
● AÑO 2004
● N° DE LA REVISTA 159
● NOTA 97

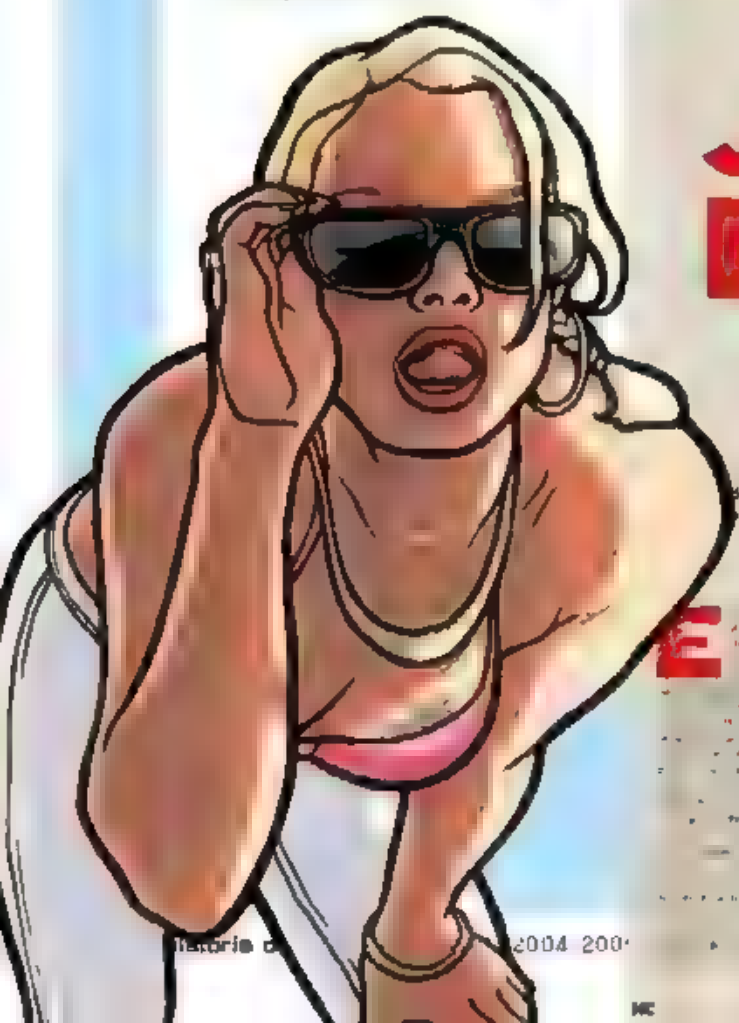
¡mosquis!

MUCHOS PERSONAJES
principales están "inspirados"
en raperos reales, como Dr
Dre, Ice Cube o Eazy-E

OVNIS, ZOMBIS, EL YETI...
Algunos afirmaban haber
vivido sucesos paranormales
en Los Santos. La mayoría
eran leyendas urbanas

Tras la gran acogida que recibieron *GTA III* y *GTA Vice City*, todas las miradas estaban puestas en *San Andreas*. Rockstar no defraudó y amplió la "fórmula GTA" para crear uno de los mejores juegos de la historia de PS2.

Ya desde la huída en bici de C.J., que servía como genial arranque del juego, sabíamos que estábamos ante algo muy grande. Nada menos que 3 ciudades conectadas entre sí, Los Santos, San Fierro y las Venturas, "latian" repletas de vida en el *GTA* más grande y ambicioso realizado hasta la fecha. Bajo una genial historia "de pandilleros" ambientada en 1992, *San Andreas* elevaba al máximo exponente la combinación de tiroteos, conducción y libertad de acción característica de la saga, permitiéndonos hacer casi cualquier cosa que se nos pasara por la cabeza: entrenar en el gimnasio, tunear nuestro coche, pasar el rato en las máquinas tragaperras o jugar al basket callejero, eran solo algunas de las actividades que, junto a unas variadísimas misiones, consiguieron hacernos sentir más "vivos" que nunca dentro de un videojuego.



REPORTAJE

ASÍ SERÁ «GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS»

JUGANDO FUERA DE LA LEY

Es el juego más esperado del año, y os aseguramos que no nos va a defraudar. Os lo decimos nosotros que hemos tenido el privilegio de hablar con los primeros en verlo en movimiento en sus oficinas de Rockstar en Nueva York. Si esperabais una simple secuela van estos. No os podéis ni imaginar lo que estos chicos nos están preparando

LO QUE DECIDIS SABER

- Formato: PlayStation 2 (de confirmarse Xbox)
- Compañía: Rockstar
- Género: Aventuras de acción y conducción
- Lanzamiento: Octubre
- De dónde viene: Es la tercera entrega de la famosa saga «GTA» y será la tercera en aparecer en PS2.

EXCLUSIVA MUNDIAL

LA ESTÉTICA
Basado en hechos reales

La variedad de vehículos que podíamos pilotar era enorme, e incluía potentes aviones.

Oppressor: keep practicing and you will receive a pilots licence.

Con Grand Theft Auto San Andreas, Rockstar redefinió el concepto de libertad de acción dentro del mundo de los videojuegos.

2004

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

GTA San Andreas fue portada del número 154 de nuestra revista.

HOBBY

Nº 154 - JULIO 2004

¡GRAN EXCLUSIVA!

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

¡Único, sorprendente, salvaje! Así será el sucesor de «Vice City»

A FONDO
SUPER GUÍA DRIVER

¡ADELANTATE!

su paso por la revista

Desde sus primeros detalles, que os mostramos en exclusiva mundial, GTA San Andreas llenó decenas de páginas de Hobby Consolas incluso después de la publicación de su análisis en el número 159.

nuestra nota

“Una obra maestra que rompe con todos los límites de la diversión”. Así culminaba su análisis nuestro redactor David Martínez, en el que también aseguraba que GTA San Andreas era el motivo que muchos necesitaban para hacerse con una PS2.

5

¡NUESTRO VEREDICTO!

lo mejor

...
...
...

lo peor

...
...
...

alternativas

...
...
...

GRÁFICOS ...
SONIDO ...
DURACIÓN ...
DIVERSIÓN ...

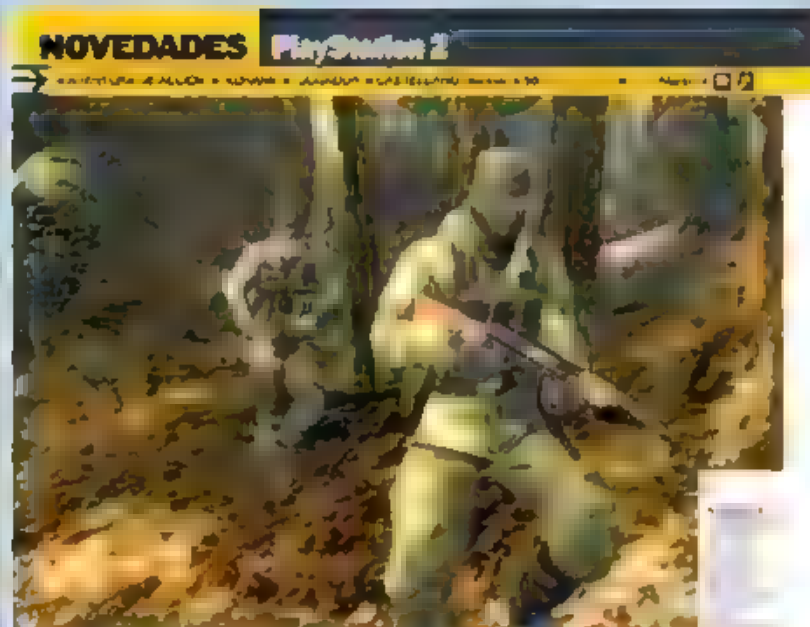
PUNTUACIÓN FINAL **97**

valoración

...
...
...



Minimizarse con el entorno era vital para pasar desapercibido en la espesura de la jungla



EL MEJOR ESPÍA SOBREVIVE

MGS 3: SNAKE EATER

Después de ser coronado como rey de los juegos de infiltración, Snake volvió a las consolas para demostrar que también es experto en camuflaje y supervivencia.

UN AGENTE SECRETO "DE VERDAD"
Snake es un agente secreto de verdad. No solo es un agente secreto, sino que también es un agente secreto de verdad.

Snake es un agente secreto de verdad. No solo es un agente secreto, sino que también es un agente secreto de verdad.

Snake es un agente secreto de verdad. No solo es un agente secreto, sino que también es un agente secreto de verdad.

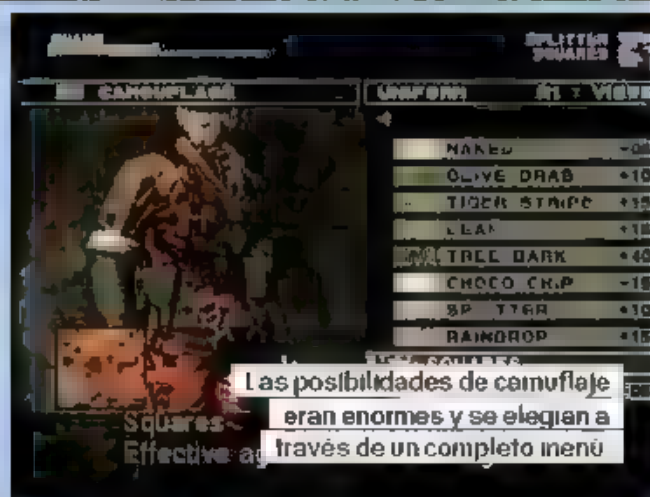
Snake es un agente secreto de verdad. No solo es un agente secreto, sino que también es un agente secreto de verdad.

Snake es un agente secreto de verdad. No solo es un agente secreto, sino que también es un agente secreto de verdad.

Snake es un agente secreto de verdad. No solo es un agente secreto, sino que también es un agente secreto de verdad.

Snake es un agente secreto de verdad. No solo es un agente secreto, sino que también es un agente secreto de verdad.

Snake es un agente secreto de verdad. No solo es un agente secreto, sino que también es un agente secreto de verdad.

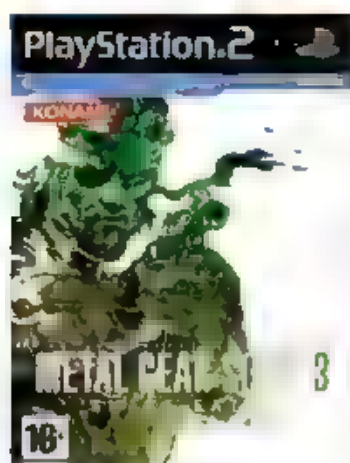


Las posibilidades de camuflaje eran enormes y se elegían a través de un completo menú

la revista

La expectación por el juego fue tal que incluso llegó a copar dos portadas de Hobby Consolas en un reducido periodo de tiempo, a lo que hubo que sumar noticias, reportajes e incluso una guía completa.

2 la serpiente, en su entorno natural metal gear solid 3



- COMPAÑIA Konami
- CONSOLA PlayStation 2
- AÑO 2006
- N° DE LA REVISTA 161
- NOTA 97

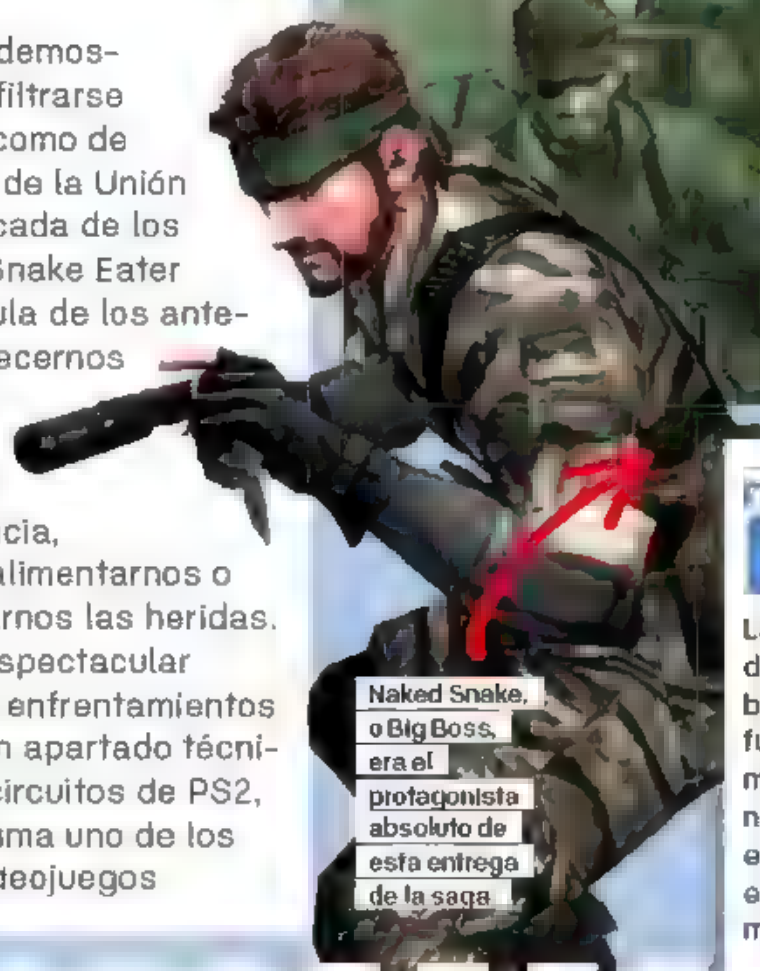
¡mosquis!

LA PESADILLA DE SNAKE, en forma de minijuego oculto, se titula Guy Savage y fue escrito y dirigido por Shuyo Murata.

THE BOSS fue modelada tomando como referencia a la actriz Charlotte Rampling.

Hideo Kojima y su equipo aprovecharon la gran experiencia adquirida con PlayStation 2 para crear la más completa entrega de Metal Gear Solid hasta la fecha. ¡Y eso eran palabras mayores!

SNAKE regresó a PS2 para demostrarnos que era tan capaz de infiltrarse en cualquier instalación militar como de sobrevivir en una espesa selva de la Unión Soviética. Ambientado en la década de los sesenta, en plena Guerra Fría, Snake Eater llevó un paso más lejos la fórmula de los anteriores Metal Gear Solid para ofrecernos una de las mejores entregas de toda la saga. Un gran número de novedades, como el sistema de camuflaje o el de supervivencia, que nos obligaba a cazar para alimentarnos o a recoger suministros para curarnos las heridas. Todo esto, acompañado de un espectacular guión, con algunos memorables enfrentamientos contra enemigos finales, y de un apartado técnico que exprimió al máximo los circuitos de PS2, hicieron de la obra de Hideo Kojima uno de los grandes de la historia de los videojuegos



Naked Snake, o Big Boss, era el protagonista absoluto de esta entrega de la saga

nuestra nota

La enorme intensidad de su propuesta y el brutal apartado gráfico fueron los aspectos más destacados en nuestras valoraciones, en la que también elogiamos que tuviera menos secuencias



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- EL CAMUFLAJE
- EL SISTEMA DE SUPERVIVENCIA
- EL GUION

lo peor

- EL CAMUFLAJE
- EL SISTEMA DE SUPERVIVENCIA
- EL GUION

alternativas

Snake Eater es un juego de infiltración y supervivencia. Si buscas un juego de infiltración y supervivencia, Snake Eater es una buena opción.

GRÁFICOS

Los gráficos de Snake Eater son muy buenos.

SONIDO

El sonido de Snake Eater es muy bueno.

DURACIÓN

La duración de Snake Eater es muy buena.

DIVERSION

La diversión de Snake Eater es muy buena.

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

La valoración de Snake Eater es muy buena.

3 un simulador casi eterno gran turismo 4

PlayStation 2



- COMPAÑÍA Sony
- CONSOLA PlayStation 2
- AÑO 2005
- N.º DE LA REVISTA 162
- NOTA 97

¡mosquis!

EL PRIMER AUTOMÓVIL PATENTADO, el Mercedes-Benz Patent Motor Wagen de 1886, aparece únicamente en esta entrega de la saga.

CERCA DE UN MES de trabajo era lo que necesitaban los desarrolladores para modelar cada uno de los vehículos

La obsesión por la búsqueda del realismo de Polyphony Digital alcanzó su punto álgido en PS2 gracias a las cuarta entrega de *Gran Turismo*, que rindió a sus pies a los fans de la velocidad.

Más de 700 vehículos de 80 de los fabricantes más prestigiosos del planeta, 50 recorridos distintos, que incluían trazados por ciudad y etapas de rally, y una ingente cantidad de posibilidades y modos de juego, de entre los que destacaba el mastodóntico modo GT, fueron las contundentes cartas de presentación de la despedida de *Gran Turismo* en PlayStation 2. A las opciones "clásicas" de la serie, como la personalización de la mecánica o el mercado de segunda mano, esta entrega sumó un espectacular Modo Foto y las carreras B-Spec, en las que marcábamos las pautas a nuestro piloto "desde la barrera". El exquisito mimo puesto en el apartado gráfico y sonoro, que contaba con más de 100 temas de artistas como Apollo 440 o Joe Satriani, sirvieron de perfecto copiloto a esta auténtica oda a los amantes de los videojuegos y del mundo del motor.

SU PASO POR la revista

Con 36 millones de copias vendidas hasta ese momento, la serie *Gran Turismo* contaba con una enorme popularidad entre nuestros lectores, lo que hizo que nos volcásemos de lleno con su llegada.



EL REY DE LA CARRETERA

GRAN TURISMO 4

Gran Turismo 4 es el juego de carreras más completo de la serie. Incluye más de 700 vehículos de 80 fabricantes, 50 recorridos y una gran variedad de modos de juego. El juego es muy divertido y fácil de jugar.



GRAN TURISMO 4

Gran Turismo 4 es el juego de carreras más completo de la serie. Incluye más de 700 vehículos de 80 fabricantes, 50 recorridos y una gran variedad de modos de juego. El juego es muy divertido y fácil de jugar.

nuestra nota

El perfecto equilibrio existente entre todos los aspectos del juego se reflejó fielmente en nuestras puntuaciones, que rozaron la perfección en todos sus apartados. Fue un juego redondo.



El Modo Foto fue una de las grandes novedades de esta entrega de la serie.



La física de las carreras de rally era muy distinta a la de los turismos



¡NUESTRO VEREDICTO!

lo mejor

- LA CONTINUIDAD DE LA SAGA. A pesar de ser el último juego de la serie, Gran Turismo 4 es el más completo y divertido.
- LOS GRÁFICOS. El juego es muy bonito y realista.
- LA FÍSICA. Las carreras son muy divertidas y desafiantes.

lo peor

- LA FALTA DE ALGUNOS VEHÍCULOS. Aunque hay muchos coches, faltan algunos modelos muy populares.
- LA FALTA DE ALGUNOS MODOS DE JUEGO. Aunque hay muchos modos, faltan algunos que los jugadores esperarían.

alternativas

Si buscas un juego de carreras similar a Gran Turismo 4, puedes optar por Gran Turismo Sport o Gran Turismo Sport Horizon. Ambos juegos ofrecen una experiencia muy similar a la de Gran Turismo 4.

GRÁFICOS

El juego es muy bonito y realista. Los gráficos son de muy alta calidad.

SONIDO

El sonido es muy bueno y realista. Los motores suenan muy bien.

DURACIÓN

El juego es muy largo y divertido. Puedes jugar muchas horas.

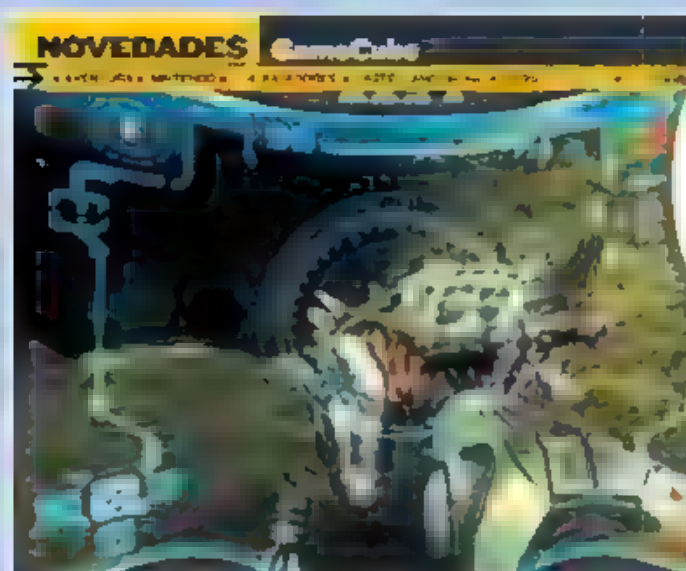
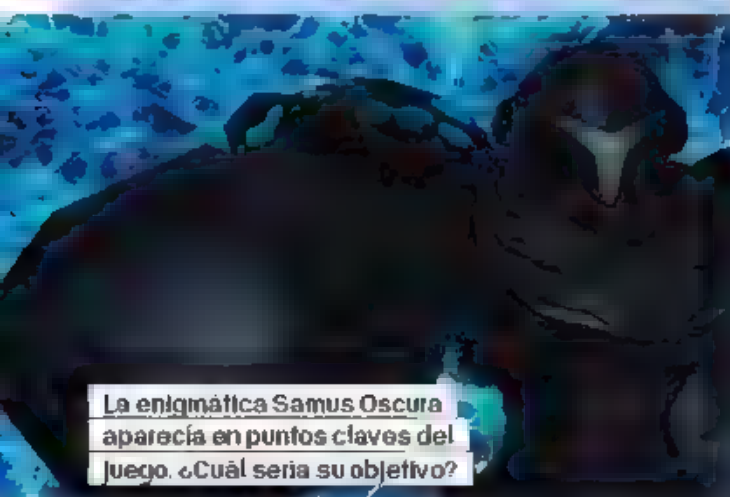
DIVERSIÓN

El juego es muy divertido y entretenido. Hay mucho que hacer.

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

La capacidad que tiene el juego de ofrecer una experiencia muy completa y divertida es su mayor virtud. Aunque hay algunos aspectos que podrían mejorarse, el juego es muy bueno y realista. La física de las carreras es muy divertida y desafiantes. El sonido es muy bueno y realista. El juego es muy largo y divertido. Puedes jugar muchas horas. El juego es muy divertido y entretenido. Hay mucho que hacer.



SU PASO POR la revista

El extensísimo análisis fue el colofón final a nuestra completa cobertura de *Metroid Prime 2: Echoes*. Tras la increíble primera parte teníamos muchas ganas de volver a ver a Samus, y eso se dejó notar.

UNA AVENTURA GALÁCTICA

METROID PRIME 2 ECHOES

Samus Aran, la genial heroína de Nintendo, vuelve a su consola favorita para protagonizar una aventura a la altura de las mejores para cualquier máquina. ¿Cuál será su misión en esta ocasión?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

SAMUS

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

¿Qué es un juego de acción?

4 cuando samus se consagró en las 3d metroid prime 2 echoes



- COMPAÑIA: Nintendo
- CONSOLA: GameCube
- AÑO: 2004
- N° DE LA REVISTA: 160
- NOTA: 96

¡mosquis!

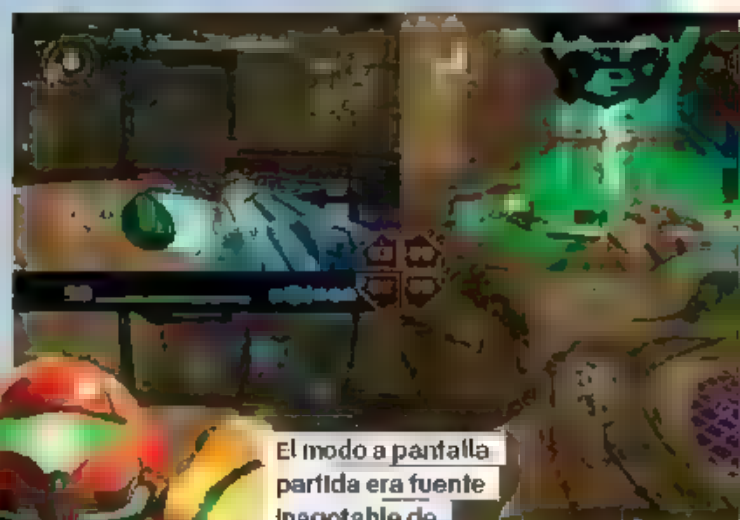
METROID 1.5 fue el nombre del primer concepto para una secuela. Al final casi todo se desechó en favor de Prime 2.

UNA CAMPAÑA VIRAL en forma de varias páginas web se usó para promocionar el lanzamiento del juego.

Tras protagonizar un brillante estreno en las 3 dimensiones, Samus Aran regresó a GameCube para deleitarnos con una nueva aventura contra los alienígenas... ¡y contra su "yo" oscura!

Exploración, disparos y puzzles, todo ello desde la vista subjetiva de la gran Samus Aran, volvieron a ser los ingredientes de la continuación de *Metroid Prime*, que nos llevó hasta el lejano planeta Éter. Dividido en dos mundos (luz y oscuridad), en este nuevo escenario Samus demostró una vez más sus enormes habilidades, que le permitían convertirse en bola, balancearse con un gancho láser o disparar todo tipo de armas contra los hostiles alienígenas. De nuevo, esta genial mezcla funcionó como un reloj y logró atraparnos sin remedio. ¡Qué grande es Samus!

La mezcla de distintos géneros volvió a ser clave en el desarrollo de este nuevo Metroid.



El modo a pantalla partida era fuente inagotable de diversión.

nuestra nota

Sin duda, una de las puntuaciones más elevadas que otorgamos a un juego de GameCube. Y es que el fito de Retro Studios es uno de los grandes del catálogo de la consola.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- LA MEZCLA DE GÉNEROS
- EL DESARROLLO
- EL APARTADO TÉCNICO

lo peor

- EL MODO ONLINE
- ECHAMOS DE MENOS UN MODO ONLINE

alternativas

La mejor alternativa a este juego es... *Metroid Prime*. Al margen de eso, también podemos encontrar el juego de acción *Metroid Prime 2: Echoes*. Y si no nos gusta el juego de acción, podemos optar por el juego de acción *Metroid Prime 2: Echoes*.

GRÁFICOS

Los gráficos son... *Metroid Prime 2: Echoes*.

SONIDO

El sonido es... *Metroid Prime 2: Echoes*.

DURACIÓN

La duración es... *Metroid Prime 2: Echoes*.

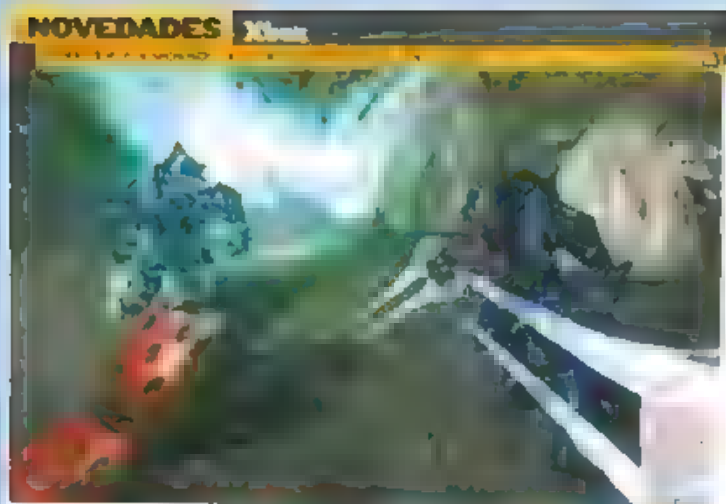
DIVERSION

La diversión es... *Metroid Prime 2: Echoes*.

PUNTUACIÓN FINAL **97**

valoración

A la hora de valorar un juego, hay que tener en cuenta muchos factores. En este caso, la puntuación final es de 97. Esto se debe a la excelente calidad de los gráficos, el sonido y la diversión. Sin embargo, el modo online es un punto débil.



LA BATALLA MÁS ÉPICA HALO 2

La batalla más espectacular con una gran dosis de los
que en la máquina de Microsoft Master, más que el Jefe
Maestro más de nuestra parte, porque de lo contrario.

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

El Jefe Maestro de Halo 2

SU PASO POR: la revista

Era el título más esperado del momento por los poseedores de Xbox... y por gran parte de la redacción, por lo que Halo 2 fue protagonista de un enorme número de páginas de Hobby Consolas.

HALO 2

LA HUMANIDAD EN PELIGRO

5 jefe y maestro del firmamento halo 2



- COMPAÑÍA: Microsoft
- CONSOLA: Xbox
- AÑO: 2004
- N.º DE LA REVISTA: 160
- NOTA: 96

¡mosquis!

EL DOBLAJE, con acento sudamericano, causó mucha polémica en nuestro país. ¡Menuda la que se armó!

FUE EL JUEGO MÁS VENDIDO de la historia de Xbox, con casi 8.5 millones de copias distribuidas en todo el mundo.

El Jefe Maestro atacó de nuevo en Xbox y ni el polémico doblaje en español neutro del juego en nuestro país fue un impedimento para que volviéramos a alucinar con su enorme carisma.

El mayor abanderado de Xbox en su puesta de largo mundial pedía a gritos una secuela a la altura... ¡y vaya si cumplió con las expectativas! Halo 2 apostó por un desarrollo continuista, o lo que es lo mismo, por el de un shooter subjetivo repleto de acción, pero le añadió una ingente cantidad de mejoras y novedades que hicieron de esta secuela un título irreplicable. Una historia más elaborada y épica, en la que incluso podíamos manejar a uno de los alienígenas enemigos, sirvió de plato principal a un apetitoso segundo en forma de modo online para hasta 16 jugadores simultáneos. Nunca hasta ese momento habíamos disfrutado tanto de las partidas multijugador en una consola, y eso fue solo posible gracias a las posibilidades de aquella increíble máquina llamada Xbox.

El Jefe Maestro se mostró más épico que nunca en la genial segunda parte de Halo.

nuestra nota

La intensa acción, el genial historia y el fantástico modo online permitieron a Halo 2 obtener una altísima puntuación, que solo quedó ligeramente empañada por el polémico doblaje.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

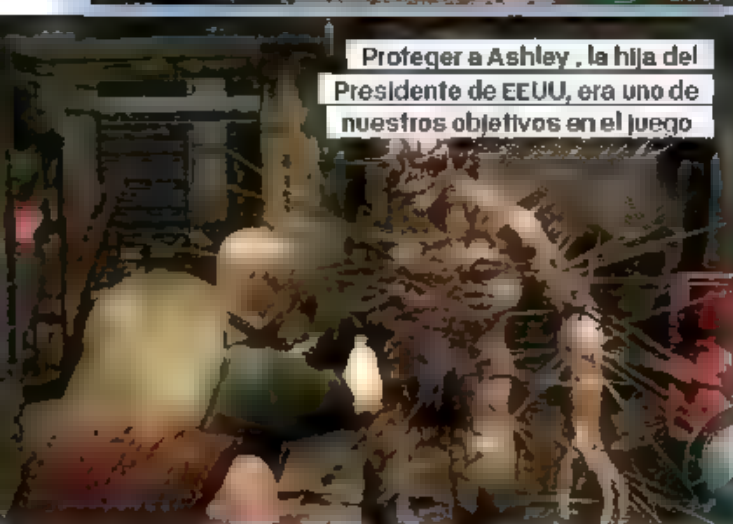
lo peor

alternativas

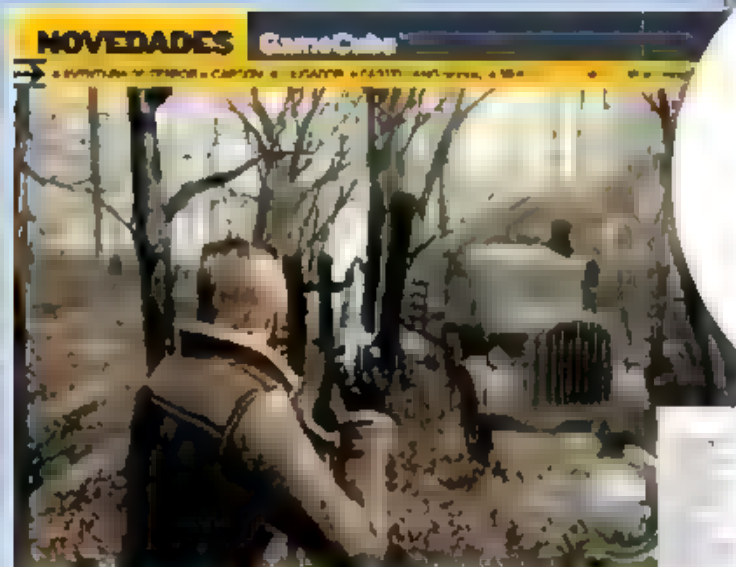
- **GRÁFICOS**: La gran mejora de la serie, con una gran cantidad de detalles y una gran variedad de escenarios.
- **SONIDO**: El sonido es una gran mejora, con una gran variedad de efectos y una gran calidad.
- **DURACIÓN**: El juego es muy largo, con una gran variedad de misiones y una gran cantidad de contenido.
- **DIVERSIÓN**: El juego es muy divertido, con una gran variedad de modos de juego y una gran cantidad de contenido.

PUNTUACIÓN FINAL **96**

valoración



Proteger a Ashley, la hija del Presidente de EEUU, era uno de nuestros objetivos en el juego



LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

RESIDENT EVIL 4

Los puntos se han quedado anticuados. Antes, por aunarlos, había que ir a un bosque; ahora, por una pantalla de funciones y mabizado con unos gráficos "de miedo"

EL MUNDO Y LA AMENAZA DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

SU PASO POR LA REVISTA

RE 4 fue la entrega de la saga que más dio que hablar debido a sus grandes cambios. Esta renovación originó un debate que se mantiene a día de hoy, sobre si *Resident Evil* debería "regresar" al terror.

VAMOS DE COMPRAS

Los puntos se han quedado anticuados. Antes, por aunarlos, había que ir a un bosque; ahora, por una pantalla de funciones y mabizado con unos gráficos "de miedo"

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

LA REVOLUCIÓN DEL TERROR

6 la mutación del survival horror resident evil 4



- EMPRESA: Capcom
- CONSOLA: GameCube
- AÑO: 2005
- N° DE LA REVISTA: 162
- NOTA: 95

¡mosquis!

RESIDENT EVIL 3.5, o la versión inicial, mostraba un aspecto más terrorífico. Se canceló por limitaciones técnicas

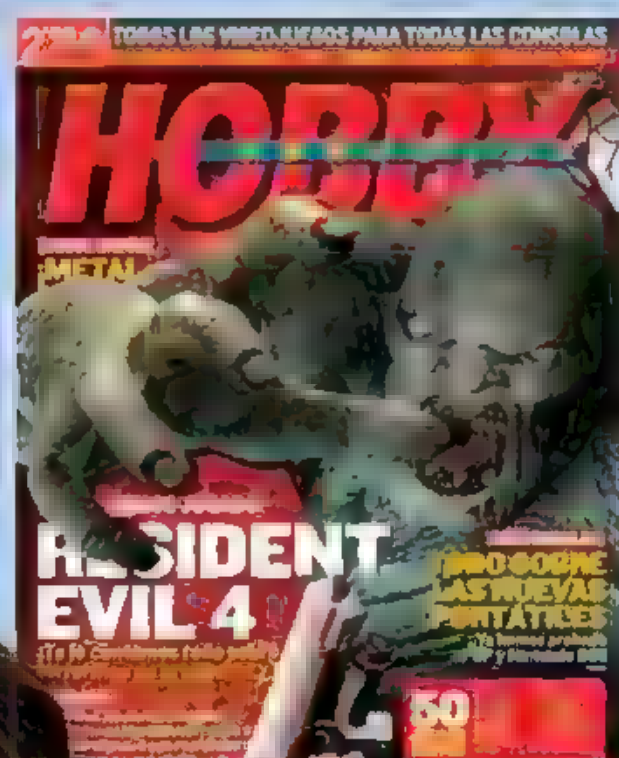
SE DESARROLLA EN ESPAÑA, pero la ambientación está repleta de tópicos y errores «Pesetas en 2004»

Por primera vez en la saga *Resident Evil*, la cámara se situó a la espalda del protagonista para ofrecer un desarrollo más enfocado a la acción y menos al terror. ¡Y el resultado fue impresionante!

El *Resident Evil* más revolucionario desde su estreno en PlayStation 9 años antes llegó a GameCube acompañado de mucha expectación... y de un buen puñado de enemigos a los que disparar desde una vista en tercera persona. Leon S. Kennedy fue el encargado de protagonizar el nuevo desarrollo de la ya mítica serie de Capcom, en la que la acción pura y dura eclipsó a los escasos momentos de terror, sustituyendo -por ejemplo- a los terroríficos zombis por infectados. Este cambio aportó mucha frescura al trillado concepto "survival horror" y nos permitió redescubrir una saga que pedía a gritos una profunda renovación



Leon S. Kenney, uno de los protagonistas de *Resident Evil 2*, fue el valiente encargado de liarse a tiros en esta nueva entrega



Esta espectacular portada acompañó a nuestra primera toma de contacto con el juego

nuestra nota

El viraje de los puzles y el terror a un desarrollo más enfocado a la acción nos pareció un verdadero acierto, sobre todo teniendo en cuenta que la saga empezaba a acusar signos de desgaste.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- LOS GRÁFICOS: Los gráficos de la versión de GameCube son los mejores de la serie.
- ES EL MÁS LARGO Y VARIEDO: La historia de Resident Evil 4 es la más larga y variada de la serie.

lo peor

- NOVA Y UN TÍTULO: La historia de Resident Evil 4 es la más larga y variada de la serie.
- NO ESTÁ QUOTIDIANO: La historia de Resident Evil 4 es la más larga y variada de la serie.

alternativas

Los mejores juegos de terror que puedas encontrar en GameCube son los de la serie Resident Evil. Si buscas algo más variado, prueba con Resident Evil 4.

GRÁFICOS

Los gráficos de la versión de GameCube son los mejores de la serie.

SONIDO

El sonido de la versión de GameCube es el mejor de la serie.

DURACIÓN

La duración de la versión de GameCube es la más larga de la serie.

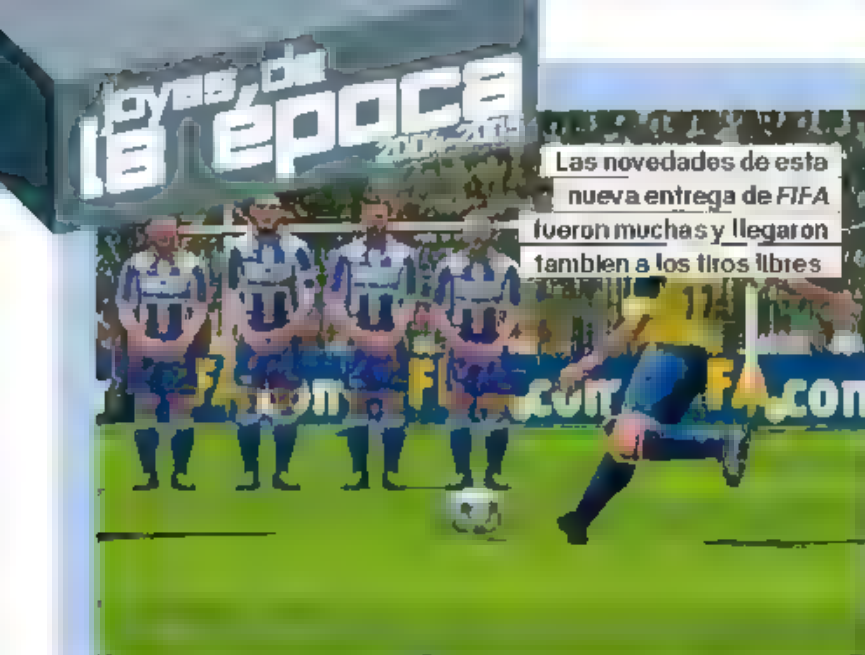
DIVERSION

La diversión de la versión de GameCube es la más alta de la serie.

PUNTUACIÓN FINAL **95**

VALORACIÓN

GRÁFICOS	95
SONIDO	95
DURACIÓN	95
DIVERSION	95
PUNTUACIÓN FINAL	95



Las novedades de esta nueva entrega de FIFA fueron muchas y llegaron también a los tiros libres



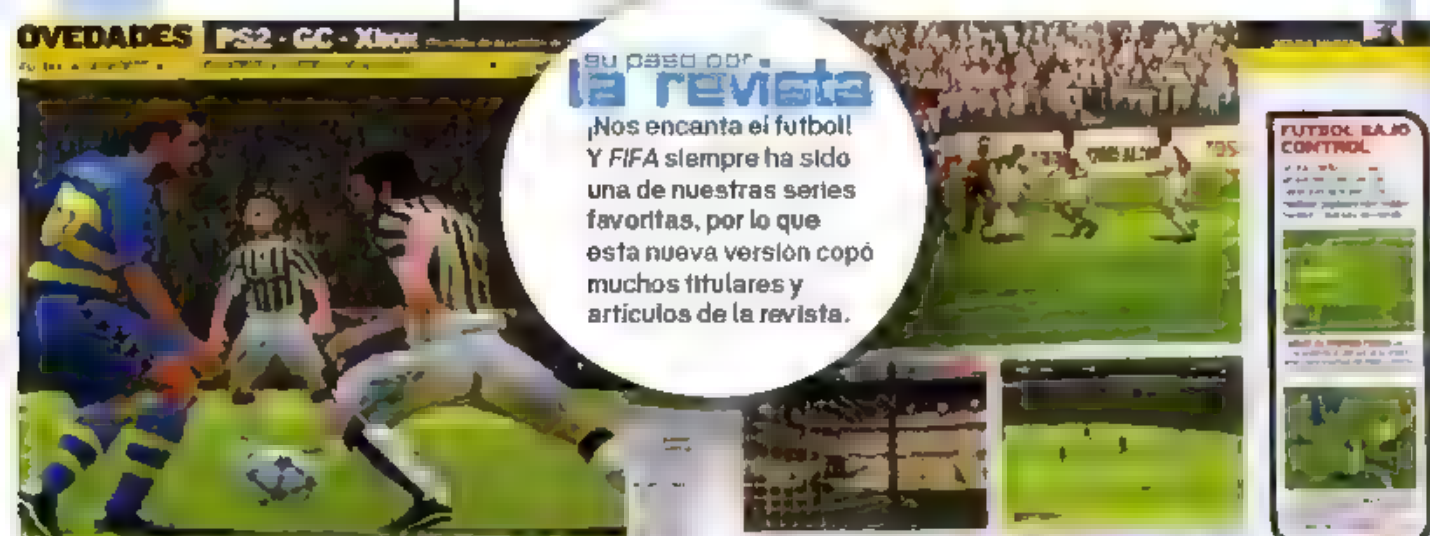
8 fifa 2005



COMPañA EA
CONSOLA PS2- GC- Xbox
AÑO 2004
Nº DE LA REVISTA 167
NOTA 95

Electronic Arts pulló su saga futbolística de referencia y marcó un gol por la escuadra.

Fernando Morientes fue la imagen de FIFA 2005 y, al igual que el crack cacereño, el juego desprendía calidad por los 4 costados. Licencias como para parar a Ronaldo Nazario en carrera, un sistema de contro. que permitía elaborar cualquier jugada, varios modos de juego, incluyendo partidos online, y un apartado técnico "galáctico", al que acompañaba a la perfección la narración de Manolo Lama y Paco González, hicieron del nuevo FIFA un simulador absolutamente imprescindible.



su paso por la revista

Nos encanta el fútbol Y FIFA siempre ha sido una de nuestras series favoritas, por lo que esta nueva versión copó muchos titulares y artículos de la revista.

EL FÚTBOL, MEJOR EN CASA

FIFA 2005

Para disfrutar del mejor fútbol ya no hace falta pagar una millonada por la consola ni apoyar al club más importante. Tan sólo basta con conectar este revolucionario simulador.



Morientes saltó al terreno de juego de nuestro estadio para anunciar el análisis de FIFA 05.

QUE PASA A TOL. VELOCIDAD
Aceleración top
CONTRASTE
MEJOR SPEED
WORLD RALLY

nuestra nota

Un excelente simulador de fútbol que se acercaba cada vez más a una experiencia totalmente realista.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor
lo peor

valoración
GRATIS
SIMULACIÓN
DURACIÓN
CONVERSIÓN
PUNTUACIÓN FINAL 95

9 zelda: the



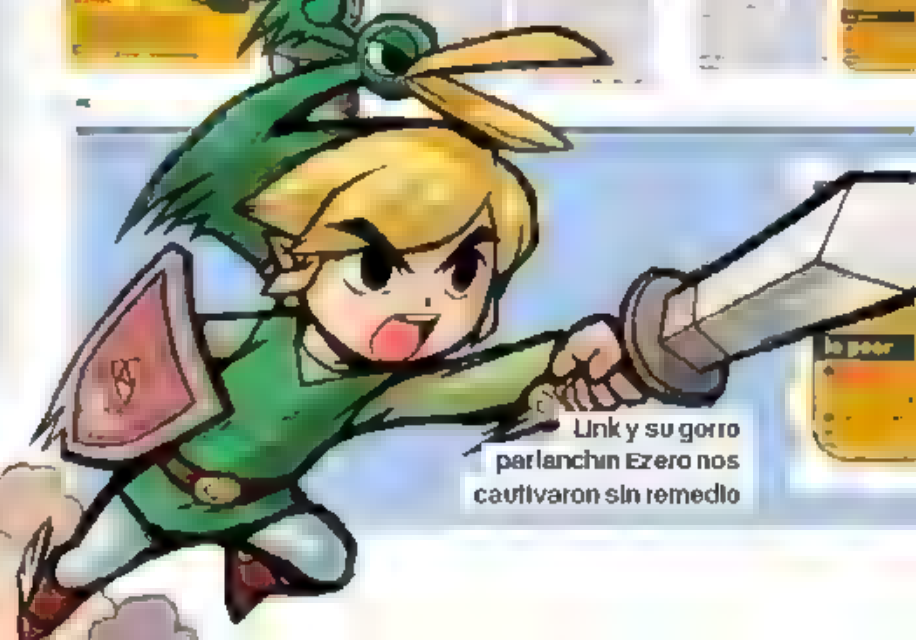
COMPañA Nintendo
CONSOLA GBA
AÑO 2004
Nº DE LA REVISTA 169
NOTA 95

Link luchó contra el malvado Brujo Vaati en uno de los mejores juegos de la historia de Game Boy Advance.

El gorro Ezero acompañó a Link en su nueva y maravillosa aventura, que mantenía todos los elementos clásicos de la saga Zelda y añadía geniales elementos nuevos, como la posibilidad de hacer que nuestro Hyliano favorito planeara. ¡o encogiera su tamaño hasta medir apenas un centímetro! Bajo la batuta de una increíble historia, que se relataba a través de cientos de conversaciones con los Minish y otros habitantes de Hyrule, mazmorras repletas de combates y divertidísimos minijuegos, *The Minish Cap* fue un perfecto colofón para Game Boy Advance.



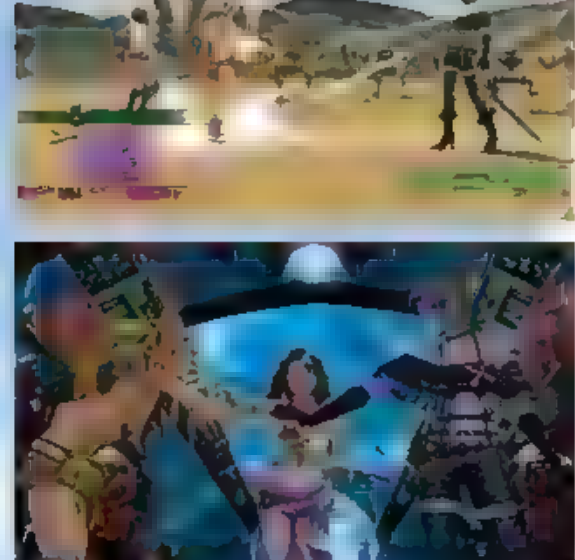
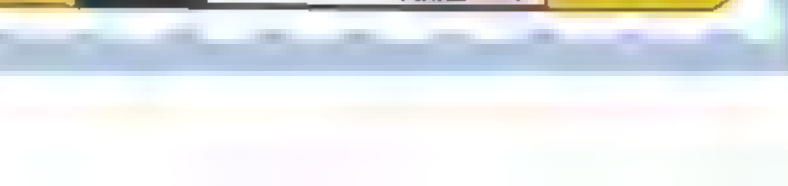
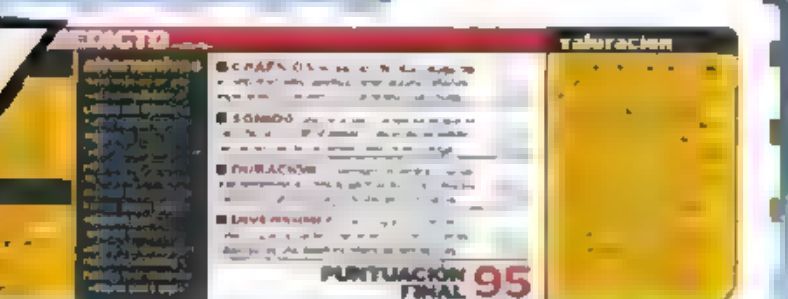
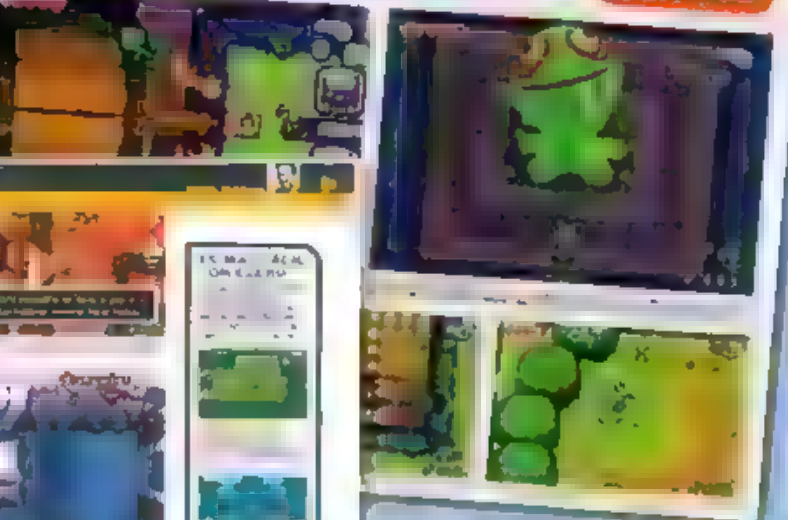
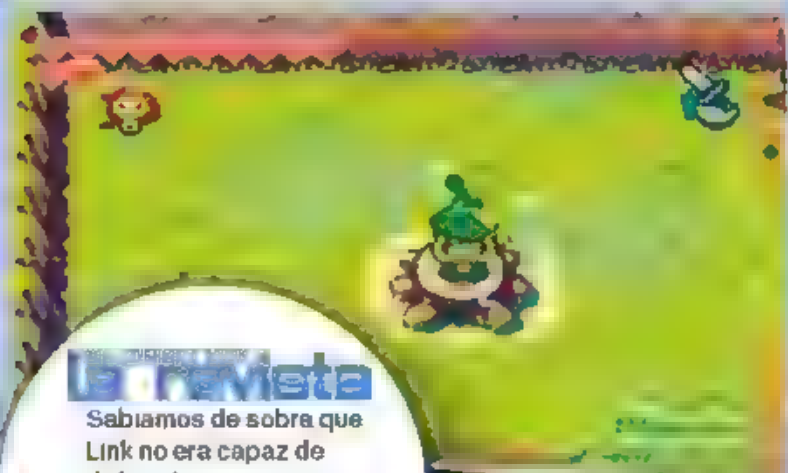
EL AVENTURERO Y SU GORRO
ZELDA: THE MINISH CAP



Link y su gorro parlanchín Ezero nos cautivaron sin remedio



minish cap



10 final fantasy x-2

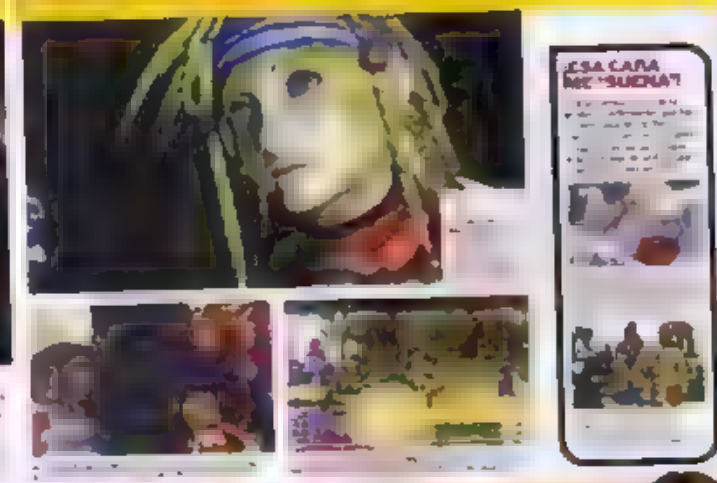
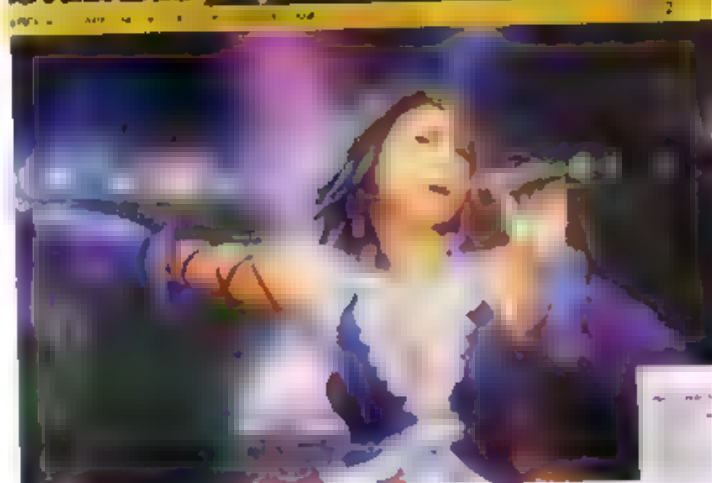


- COMPAÑIA Square
- CONSOLA PS2
- AÑO 2004
- Nº DE LA REVISTA 149
- NOTA 94

Final Fantasy nos mostró su cara más desenfadada en la continuación de la épica aventura protagonizada por Tidus 2 años antes.

Yuna, Rikku y Paine formaron el divertidísimo trío protagonista que nos conquistó en el nuevo RPG de Square, que continuaba la historia de FF X. El juego tenía un tono mucho más ligero y alegre que el habitual en la franquicia, y su desarrollo se estructuraba en 5 capítulos, compuestos por divertidas misiones, y en los que teníamos que enfrentarnos a peligrosos combates, resolver puzzles o superar algunos minijuegos. ¡Un "Final" repleto de buen rollo!

NOVEDADES PlayStation 2



LA MAGIA CONTINÚA

FINAL FANTASY X-2

El regreso de Final Fantasy es motivo de alegría, y las protagonistas del juego no estarán dando un giro a la saga, sino a los más de 10 años que la franquicia lleva en el mundo.

su paso por la revista

El espectacular análisis de 6 páginas, al que precedieron un buen número de reportajes exclusivos, fue el colofón final a una extensa cobertura.

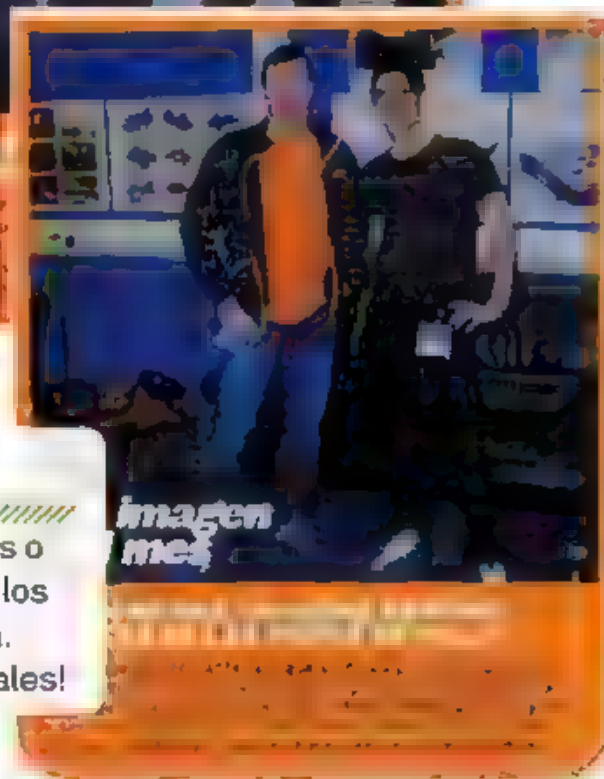


Las 3 protagonistas de FF X-2 posaron así en una de nuestras portadas de la revista.

nuestra nota

Fue un RPG muy divertido, largo y técnicamente precioso, lo que se tradujo en unas altísimas puntuaciones.

NUESTRO VEREDICTO		valoración
la mejor	la peor	
PUNTAJE FINAL 94		

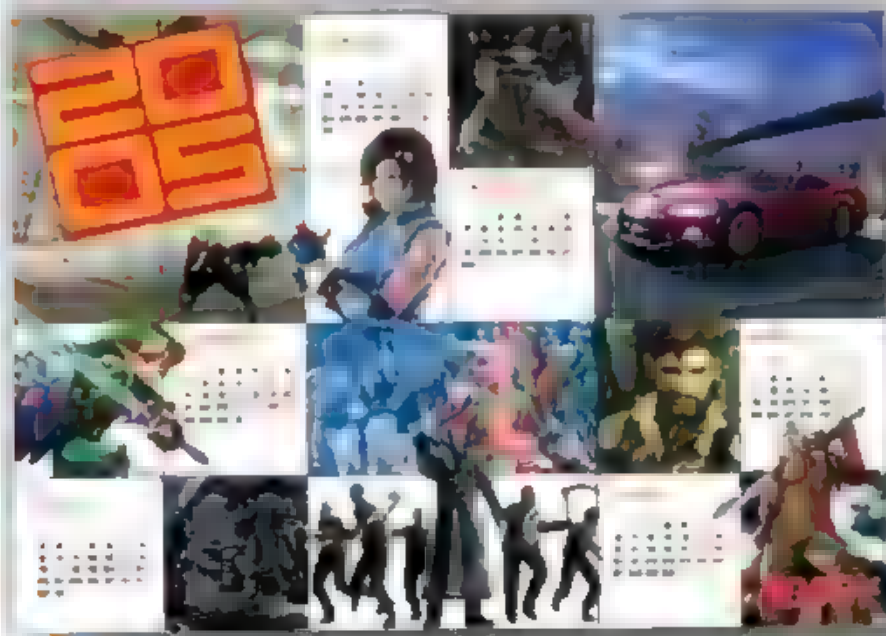


NO SIN MI HOBBY

Deportistas de élite, como Iker Casillas o Collin McRae, y grandes del sector de los videojuegos posaron junto a la revista. ¡Muchos de ellos eran lectores habituales!

Llega San Juegazo

Este calendario consolero de 2005 fue uno de nuestros regalos de Navidad a los lectores. Además de ser muy práctico, incluía imágenes de los juegos más esperados por todos.



curiosidades de la revista

Las anécdotas y curiosidades no censaron en esta etapa de Hobby Consolas, que estuvo salpicada por acontecimientos de todo tipo. ¡Vamos a recordar algunos de ellos!

Viajes muy "duros"

Contaros toda la actualidad de primera mano siempre ha sido una prioridad para Hobby Consolas. Por eso, casi cada mes nos tocaba coger un avión para allí donde se producían las noticias más candentes. Algunas de ellas nos llevaron, por ejemplo, a la Mansión Playboy. ¡Qué manera de sufrir!



moldeando hobbyconsolas

En esta etapa, el último rediseño se asentó definitivamente y, además, los contenidos se ampliaron con nuevas secciones y contenidos más maduros. Todo ello manteniendo nuestro particular sello de identidad.



El Sensor

Poco a poco El Sensor fue ganando protagonismo y nosotros con él. En esta sección publicamos las fotos más divertidas de los miembros de la redacción. ¡Menuda "cara" le echamos!



Más noticias

El enorme crecimiento de internet nos permitió estar en contacto directo con las diferentes compañías, lo que se tradujo en noticias cada vez más actuales y completas.

Reportajes

La cantidad y variedad de nuestros reportajes crecieron fuertemente en esta etapa de la revista. La búsqueda de la información y detalles exclusivos era nuestra obsesión.

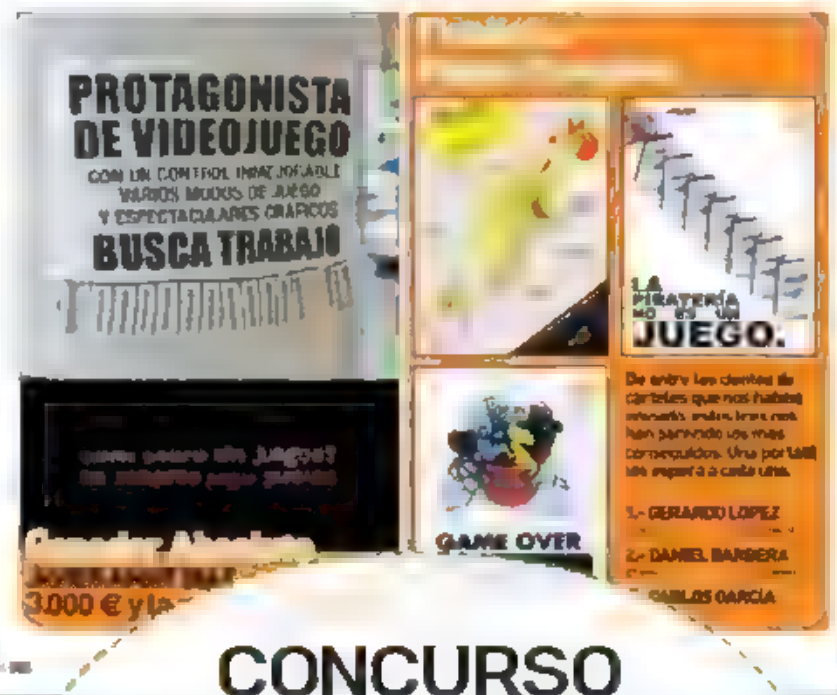
XBOX 360 INAUGURA LA NUEVA GENERACIÓN

Conocer todo sobre los lanzamientos más esperados era posible gracias a nuestros extensos reportajes, que abarcaban temáticas de todo tipo.

NOTICIAS

Primer Concurso de Carteles Antipiratería

Después de recibir un auténtico aluvión de carteles, y de dejarnos los ojos para escoger los mejores trabajos, os presentamos a nuestros ganadores. Una vez más se ha demostrado que cuando se trata de creatividad nuestros lectores son insuperables. El ganador absoluto de Hobby Press ha sido un lector de PlayStation 2, aunque los finalistas de Hobby Consolas y el resto de los participantes no le andaron a la zaga. ¡Felicidades a todos y gracias por vuestra nueva participación!



CONCURSO ANTI PIRATERÍA

En Hobby Consolas siempre hemos condenado las copias ilegales, lo que nos llevó a organizar un genial concurso de carteles en contra de la piratería. ¡El resultado fue brutal!



24 la historia de hobby consolas 2004-2005

TODOS LOS PROTAGONISTAS DE LA SAGA

Quién es quién en Resident Evil

Cualquier aficionado a los juegos de terror sabe que los protagonistas son el corazón del juego. En Resident Evil, los protagonistas son los personajes que nos acompañan en esta aventura. Pero ¿quién es quién? Aquí os lo contamos.



UN REPASO DE TODAS LAS CONSOLAS PORTÁTILES

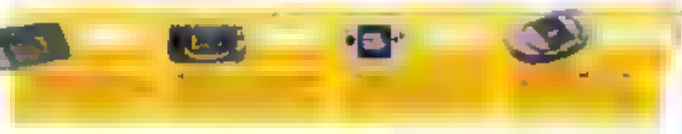
Una historia que cabe en el bolsillo

Ya sabemos que las consolas de videojuegos no son el mejor momento para dar una clase de historia, pero ¿qué tal si os contamos la historia de las consolas portátiles? Aquí os lo contamos.

"SU MAJESTAD" GAME BOY



LAS OTRAS PORTÁTILES



LAS CONSOLAS MÁS RARAS



Cuando el sensor suena...

Muchas de las noticias más curiosas se publicaron en el El Sensor, que recogía anuncios, rumores y alguna que otra "coña". Eso sí, en esta sección también publicamos algunos reportajes muy interesantes y didácticos, como un repaso a todas las consolas portátiles o a los personajes de Resident Evil.



Decora con Hobby

Siempre hemos sabido que los pósters tienen mucha importancia para gran parte de nuestros lectores. Aquí tenéis algunos de los que incluimos en esta época.

La revolución del diseño

REVOLUTION

La consola de videojuegos más innovadora de la actualidad. Con un diseño revolucionario y una potencia sin precedentes, Revolution es la consola que todos los jugadores de Nintendo han estado esperando.

- Consola
- Juegos
- Accesorios



Una máquina versátil y muy potente

PLAYSTATION 3

Se trata de una consola de videojuegos que ofrece una experiencia de juego única. Con su diseño elegante y su potencia sin precedentes, PlayStation 3 es la consola que todos los jugadores han estado esperando.

- Consola
- Juegos
- Accesorios



MOMENTOS INOLVIDABLES

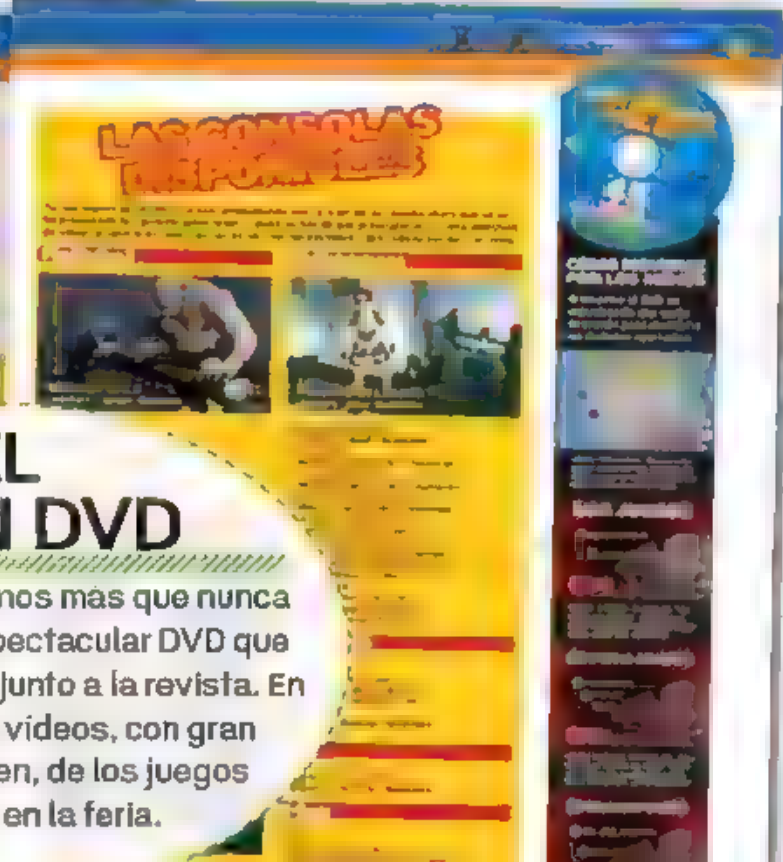
En esta sección os ofrecemos una selección de los momentos más importantes de la historia de los videojuegos. Desde la creación de la primera consola hasta la llegada de la era digital, aquí os contamos todo.

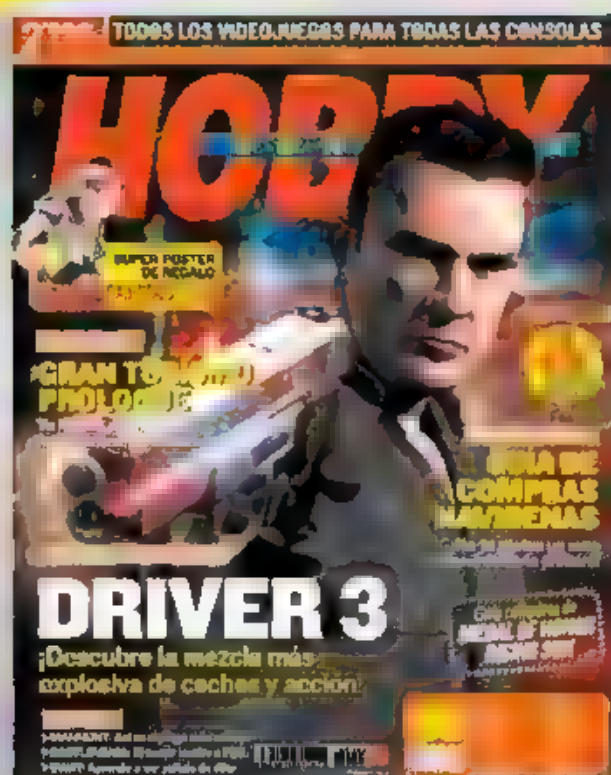
anuncios inesperados, Miyamoto haciendo de Link en el E3... 2004 y 2005 quedarán siempre en nuestra memoria por estos momentos.

ÚLTIMAS IMPRESIONES DE LA FERIA

Aquí podéis descubrir de un vistazo un resumen de lo que ha sido la feria del E3. Con los últimos anuncios y los juegos más esperados, aquí os contamos todo.

En directo desde L.A.





NÚMERO 148. La saga *Driver* estaba a punto de estrenar su tercera entrega y en Hobby Consolas fuimos unos de los primeros en probar a fondo el título de Reflections Interactive.



NÚMERO 149. El agente Sam Fisher volvió una vez más a la portada de la revista gracias a la inminente llegada de *Pandora Tomorrow*, el nuevo juego de la franquicia *Splinter Cell* a PS2, Xbox y GameCube.



NÚMERO 160. Samanosuke, el protagonista de *Onimusha 3*, lucía así de desafiante en esta portada de la revista, en la que también os ofrecimos nuevos detalles de las consolas del futuro.

marchando una de tapas

Deportistas de élite, películas que arrasaban en taquilla, sagas de videojuegos que regresaban... ¡la variedad de las portadas de esta etapa de la revista fue inmensa!



descubriendo gta san andreas

EL NÚMERO 154 estuvo protagonizado por el juego más esperado de 2004: *Grand Theft Auto San Andreas*. Para ofreceros sus primeros detalles, en rigurosa exclusiva, viajamos hasta las oficinas de Rockstar en Nueva York, donde Terry Donovan, uno de los jefazos de la compañía, respondió a todas las preguntas que le planteamos y, además, nos permitió jugar por primera vez a un título que se convertiría en leyenda dentro de la historia de los videojuegos.



NUMERO 151. Las nuevas imágenes del esperadísimo Metal Gear Solid 3: Snake Eater dieron lugar a esta espectacular tapa, en la Naked Snake miraba de reojo a uno de sus enemigos.



NUMERO 152. El regreso de Spiderman a las consolas y el estreno de su nueva película en cines pusieron al superhéroe de moda, pero él no quiso perderse su momento de gloria en Hobby Consolas.



NUMERO 153. Un brutal reportaje en el que repasamos lo mejor del E3, con Final Fantasy XII a la cabeza, fue lo más destacado de este ejemplar de la revista. ¡Menuda cantidad de juegazos!



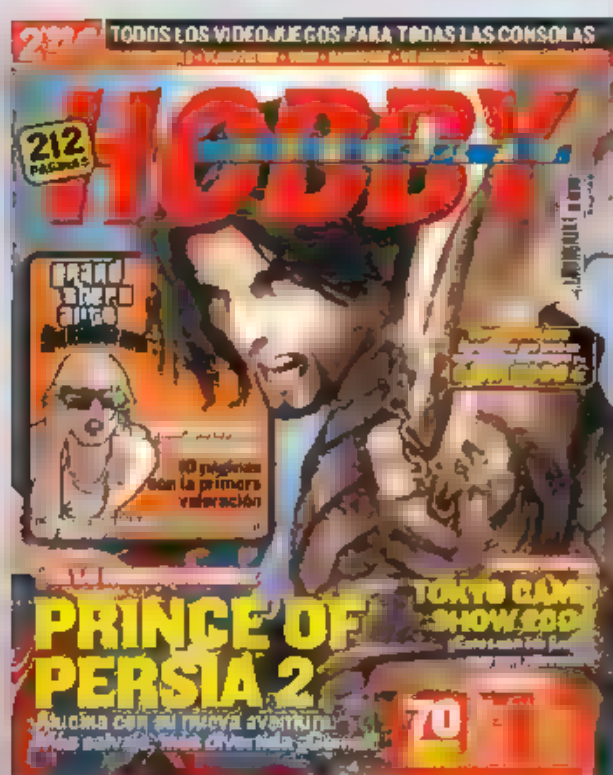
NUMERO 155. Gandalf, el poderoso mago de El Señor de los Anillos, hipnotizó a nuestros lectores con su mirada en esta portada, que anunciaba nuestro reportaje exclusivo de "La Tercera Edad".



NUMERO 156. El tuning, o modificación extrema de vehículos, estaba muy de moda en aquella época, y Juiced llegó dispuesto a convertirse en el nuevo referente de la velocidad más radical en consola.



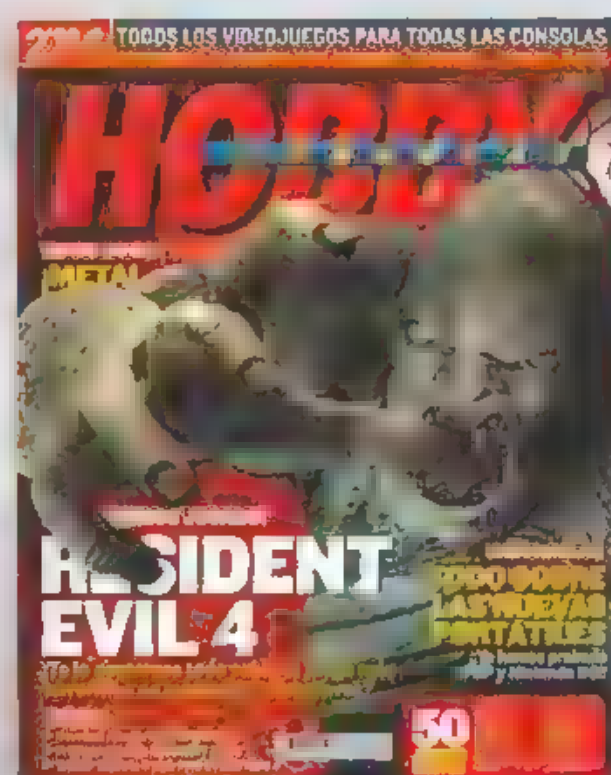
NUMERO 157. Fernando Morientes, vestido con la equipación de la Selección Española, "dio la cara" en esta portada. ¿El motivo? ¡El primer análisis de FIFA 2005, la nueva entrega del simulador de fútbol!



NUMERO 158. El mítico Príncipe de Persia volvía a las consolas y lo anunciaba así en la tapa de nuestra revista, que también guardaba un lugar de honor para Grand Theft Auto San Andreas.



NUMERO 159. La serie Gran Turismo volvía a calentar motores y nos mostraba, en rigurosa exclusiva, las novedades de su próximo juego, que buscaba convertirse en el simulador más real.



NUMERO 160. Resident Evil cambiaba de perspectiva y empezaba a enfocarse más en la acción que en el terror. En este número os ofrecemos la información más temprana sobre el juego.

todas las portadas
2004-2005

JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE • NINTENDO DS • N-GAGE

Nº 162

MÁS DE 200 PÁGINAS

HOBBY

CONSOLAS

¡YA ESTÁ AQUÍ!

TODO SOBRE NINTENDO DS

Precio, opciones y los primeros juegos ¡a examen!

¡ALUCINANTE!

GRAN TURISMO 4

Antes de comprarlo, fíjate que ver nuestro super análisis de 46 páginas!!

¡PRIMER CONTACTO!

SPLINTER CELL 3

¿La aventura que superará a Metal Gear 3?

ADemás...

- Primeras imágenes de EL PADRINO
- Desde Japón: METAL GEAR ACID en PSP
- Reportaje: Los próximos reyes de la velocidad



60
JUEGOS
NUEVOS

2'99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE • NINTENDO DS • PSP • N-GAGE • XBOX 360

llega nintendo ds a españa

EL NÚMERO 162 contaba con Sam Fisher como motivo principal de su portada, pero en las páginas interiores destacaba el completísimo reportaje que dedicamos a NDS con motivo de su lanzamiento en España. La nueva portátil de Nintendo se convertiría en un auténtico éxito en ventas en nuestro país nada más aterrizar a las tiendas.



LA NUEVA PORTÁTIL A EXAMEN

NINTENDO DS LLEGA A ESPAÑA

Después de una larga espera, por fin se pone a la venta la nueva portátil de Nintendo en nuestro país, y esta ocasión se la vamos a poner a prueba en el que, además de aprender todo sobre la máquina, podrás ver sus primeros juegos analizados y todas las novedades próximas para los próximos meses.

LOS PREMIOS DEL LANZAMIENTO

- Premio al mejor juego: 10 de euros
- Premio al peor juego: 5 de euros
- Premio al mejor juego: 10 de euros
- Premio al peor juego: 5 de euros
- Premio al mejor juego: 10 de euros
- Premio al peor juego: 5 de euros
- Premio al mejor juego: 10 de euros
- Premio al peor juego: 5 de euros

presentamos xbox 360

EL NÚMERO 170 rugió gracias al sonido de los motores de los vehículos de *Need For Speed Most Wanted*, pero, bajo "el capó", escondimos una grata sorpresa a nuestros lectores: un reportaje exclusivo de 12 páginas en el que os dábamos a conocer todas las características y los primeros juegos de Xbox 360, la nueva consola de Microsoft que estaba a punto de ser lanzada oficialmente en España.



QUEDA UN MES PARA EL LANZAMIENTO DE LA NUEVA CONSOLA DE MICROSOFT

XBOX 360 INAUGURA LA NUEVA GENERACIÓN

Los datos que tienes que conocer

- La consola Xbox 360 es la primera consola de Microsoft en ser lanzada en España.
- La consola Xbox 360 es la primera consola de Microsoft en ser lanzada en España.
- La consola Xbox 360 es la primera consola de Microsoft en ser lanzada en España.
- La consola Xbox 360 es la primera consola de Microsoft en ser lanzada en España.
- La consola Xbox 360 es la primera consola de Microsoft en ser lanzada en España.
- La consola Xbox 360 es la primera consola de Microsoft en ser lanzada en España.
- La consola Xbox 360 es la primera consola de Microsoft en ser lanzada en España.
- La consola Xbox 360 es la primera consola de Microsoft en ser lanzada en España.



LIBERTY CITY

mejor juego jamás en una portátil!

PRINCE OF PERSIA 3

¡hemos jugado... es una pasada!

70
JUEGOS
NUEVOS

2'99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE • NINTENDO DS • PSP • N-GAGE • XBOX 360



GUÍA COMPLETA
RESIDENT
EVIL 4

¡ANÁLISIS EN EXCLUSIVA!

¡Incluye POSTER!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

¡Explosión de velocidad y tuning!

¡NO TE LO PIERDAS!

► **TODO SOBRE XBOX 360**
Informe completo sobre la consola y sus primeros juegos

► **TOKYO GAME SHOW 2005**
Alucina con los juegos que nos llegarán desde Japón



NÚMERO 161. ¡Por fin estaba aquí! La esperada vuelta de *Metal Gear Solid* ya era una realidad y en este ejemplar os ofrecimos el análisis más completo de la nueva obra maestra de Hideo Kojima.



NÚMERO 163. El peculiar *Torrente* saltó de los cines al mundo de las consolas, en las que pretendía protagonizar un "GTA a la española". El juego resultó ser muy flojo, pero dio para esta divertida portada.



NÚMERO 164. Nuestro corresponsal en Japón viajó hasta las oficinas de Nintendo en Kyoto para jugar, antes que nadie, a *Zelda Twilight Princess*. ¡Menudo pedazo de reportaje nos ofreció!



NÚMERO 165. El piloto asturiano Fernando Alonso era el deportista del momento, y a su éxito en los circuitos pudo sumar otro gran triunfo: ser el protagonista de una portada de Hobby Consolas.



NÚMERO 166. El estreno en cines de *Los 4 Fantásticos* tuvo su correspondiente juego oficial, lo que le permitió a *The Thing* (o *La Cosa*) lucir así de desafiante en nuestra tapa de julio de 2005.



NÚMERO 167. El "derby" entre *FIFA* y *Pro Evolution* volvía un año más a la actualidad, y el futbolista Thierry Henry fue el encargado de arbitrar este intenso encuentro en nuestra portada. ¡Partidazo!



NÚMERO 168. Después de muchos meses de rumores, Capcom anunciaba oficialmente la conversión de *Resident Evil 4* a PS2, y nosotros pudimos probar esta versión en exclusiva.



NÚMERO 169. La saga del momento se hizo portátil gracias a *GTA Liberty City Stories*. Para verlo en primera, viajamos hasta las oficinas de Rockstar en Londres, donde probamos a fondo el título de PSP.



NÚMERO 171. King Kong regresó a los cines de la mano del director Peter Jackson, y la expectación por el juego oficial era máxima, lo que permitió al mítico simio hacerse con esta salvaje portada.



bio

DAVID MARTÍNEZ entró en Hobby Consolas como redactor en diciembre de 1998.

TODOTERRENO, disfruta por igual de un FPS que de un juego de rol. Colecciona consolas, autor de *De Super Mario a Lara Croft*, y con un poco de Jedi, Dovahkiin, Navy SEALy... vecino de Tom Nook.

ACTUALMENTE dirige el área de juegos en Hobbyconsolas.com y acaba de publicar *"De Microhobby a Youtube. Prensa de videojuegos en España"*.

he visto cosas que no creerías

por DAVID MARTÍNEZ

Soy lector desde el número uno, y he celebrado los números 100, 200 y 300 como redactor de Hobby Consolas. En todo este tiempo, no ha habido un día que no me haya levantado con ganas de ir a trabajar.

Por fin me ha tocado subir a esta azotea, a contarle a Deckard mi vida de replicante. Y como el Nexus 6 de "Blade Runner", tengo la impresión de haber brillado con intensidad: he visto nacer y morir revistas (tanto las propias como las de la competencia) y desaparecer sagas que parecían intocables. Yo estaba allí cuando Sega dejó de fabricar consolas y cuando aparecieron los primeros juegos para teléfonos móviles. Cuando pasamos del multitap al modo online, de los cartuchos a los discos, y después, las descargas. He escrito junto a los más grandes. Roberto Ajenjo, Sergio Martín y Daniel Quesada fueron los hermanos de armas con quienes he compartido los mejores (y los peores) momentos en esta revista. Por no hablar de un ejército de colaboradores y amigos, como David Alonso,

también hemos sufrido lo nuestro: estaba ahí cuando publicamos que *Shenmue II* aparecería en Dreamcast y PS2 (por una mala interpretación de nuestro corresponsal en Japón) y también cuando la imprenta se precipitó y nos saltamos el embargo para ser el primer medio en todo el mundo que publicaba algo sobre *The Legend*

He visto nacer y morir revistas y desaparecer sagas que parecían intocables. Yo estaba allí cuando SEGA dejó de fabricar consolas.

of *Zelda Wind Waker* para GameCube. En todo este tiempo ha habido que quedarse a trabajar durante puentes, fines de semana y larguísima noches. Y lidiar con los ataques de algunos iluminados a través de las redes sociales. Pero, por muchas cosas que hayan sucedido, nunca he perdido el entusiasmo. Cada día merece la pena venir a la redacción y enfrentarse a un juego nuevo, una consola o un fenómeno de internet, y no hablo sólo por mí, estoy seguro de que todos los compañeros piensan igual.

Si tuviera que quedarme con algo, me debatiría entre los viajes al E3 (desde el primero con Paco Delgado de Micromanía, hasta el último, con Álvaro Alonso y Justo "el cámara"), el anuncio de nuevas consolas y los encuentros con nuestros lectores. Pues sí, cada vez que alguien nos saluda por la calle -incluso ese lector anónimo que se asomó por la ventanilla del coche en Tenerife, para gritar "Viva Hobby Consolas"- o nos piden que firmemos una revista en Madrid Games Week... Cada vez que participan en nuestros directos o nos manda un GIF por Twitter. Cada vez que alguien demuestra que está a nuestro lado, aparece la magia de esta profesión: compartir nuestra pasión por los videojuegos con todos vosotros.

En los últimos años, no sólo he tenido la suerte de escribir en la revista impresa, sino que he tenido que reciclarme por completo para coordinar Hobbyconsolas.com "mano a mano" con Dani Quesada. No ha sido nada fácil, pero las cifras y los contenidos que publicamos día a día nos respaldan. Ahora mi entusiasmo diario pasa por hacer una web mejor. ¿Y después? Pues el tiempo lo dirá, quizá Hobbyconsolas dé el salto a la Realidad Virtual, o se convierta en una aplicación de realidad aumentada. La clave es que seguiré realizándolo con el mismo entusiasmo, tratando de superarme y de estar a la altura de nuestros lectores.



Éramos más jóvenes, las consolas eran diferentes y el equipo ha cambiado pero no hemos perdido el entusiasmo por trabajar.

Gabriel Pichot, Bruno Nievas, Mario Jiménez, Ricardo del Olmo o Miguel Ángel Sánchez, a quienes echo tanto de menos como los lectores.

Recuerdo mi primer día como si fuese ayer; un 22 de diciembre de 1998. Después de haber pasado media mañana jugando a *Kingsley* (juego de Psygnosis para PSOne), todo el mundo se levantó a celebrar el cumpleaños de Manuel del Campo y Juan Carlos García. Era sólo la primera pincelada del buen rollo que se respiraba en la redacción, y para colmo, terminamos aquel día con un sorteo de los regalos de Navidad. No todos los días han sido tan buenos, por supuesto. A lo largo de estos dieciocho años

HOBBY

CONSOLAS



plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93

Nº 2 (HC 296): Años 94/95

Nº 3 (HC 297): Años 96/97

Nº 4 (HC 298): Años 98/99

Nº 5 (HC 299): Años 2000/01

Nº 6 (HC 300): Años 02/03

Nº 7 (HC 301): Años 04/05

Nº 8 (HC 302): Años 06/07

Nº 9 (HC 303): Años 08/09

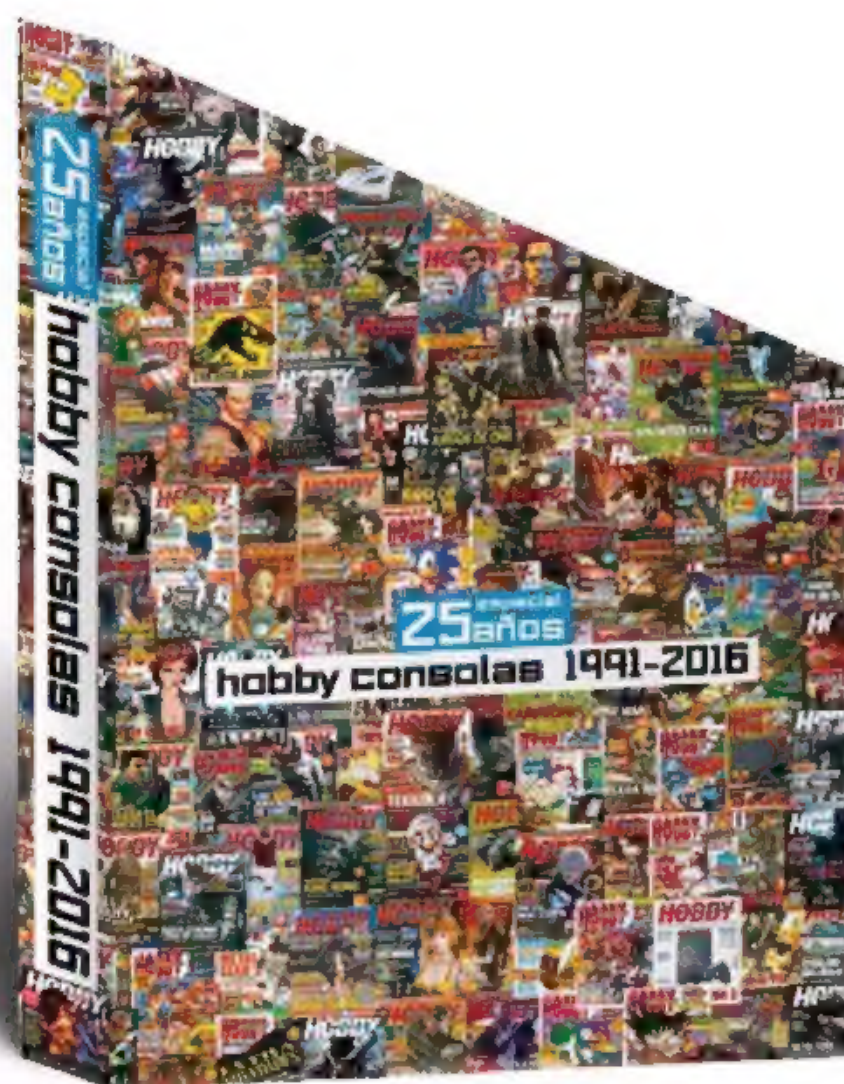
Nº 10 (HC 304): Años 10/11

Nº 11 (HC 305): Años 12/13

Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número,
aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

12 números de
Hobby Consolas
+ archivador para
la colección
por solo
33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte
por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**